MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 4,90 zł

9 '97

INDEKS: 322954



WARHAMMER
DZIKIE POLA
MERP

ISSN 1230-91097
09
9 771230 910971

MAGIA I MIECZ
9'97 (45)
MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

No tak, i znowu koniec wakacji... Pora wracać do pracy (he, he). Zanim jednak wszyscy zjadą się do redakcji z różnych dalekich wojaży (krajowych i zagranicznych), zostałem tu całkiem sam. Artmar musiał, niestety, w szybkim tempie pojechać do szpitala. Mam jednak nadzieję, że szybko powróci do zdrowia i zastąpi mnie przy komputerze.

Jak zapewne zauważyliście, w poprzednim numerze wprowadziliśmy kilka zmian – dotyczą one przede wszystkim formatu pisma (jest odrobinę większe) i jakości papieru. Mamy w zamyśle jeszcze kilka poprawek, ale dziś jeszcze za wcześnie o tym mówić. Tak czy siak, zmiany są konieczne, gdyż stanie w miejscu to śmierć (albo jakoś tak podobnie).

Ebe – fu

Właśnie wróciłem z wakacji i postanowiłem przerwać ten bezsensowny bełkot Ebe – fu.

Każdy, kto pisze wstępniak, odczuwa pokusę opisania numeru, ale nie jest to chyba najlepsza praktyka. Przeto tym razem wspomnę tylko o jednym tekście – „Sympatii dla diabła" pani Dominiki Materskiej. Gdyby wspomniany artykuł pojawił się w „Wiedzy i Życiu", zapewne nie wywołałby żadnych emocji. Ale w u nas od razu zostanie skojarzony jednoznacznie – RPG, satanizm, diabeł... Głupich nie sieją...

A w przyszłym numerze czekają Was kolejne zmiany. Tym razem nie zmieni się wygląd zewnętrzny i papier, zmieni się za to skład redakcji, treść artykułów i... Wszystkiego przecież zdradzać nie możemy.

Ja

PS. Czy dwie puste głowy to więcej niż jedna pełna?

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Redaktor naczelny wydawnictwa: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół:
Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński (dział marketingu), Tomek Fruń (dział techniczny), Maciek Kocuj (dział karciany), Miłosz (dział łączności), Jarosław Musiał (dział graficzny), Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski
Stale współpracują:
Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grześ Zieliński
Skład i łamanie własne
Korekta: M. Jankowska-Murzynowska
Adres redakcji:
ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl
red. nacz.: artmar@hotmail.com
Ilustracja na okładce: Games Workshop
Hasło miesiąca:
– Proponuję ogłosić konkurs na wypracowanie pt. „Dlaczego jeszcze nie ma Kryształów Czasu?". Zwycięzca otrzyma pierwszy egzemplarz z autografami autorów. (Miłosz, w przypływie olśnienia)

A On wciąż tyje... ale chodzi po górach!!!

Spis treści

Listy 2
Okiem Zewnętrznym 4
Recenzje książek 5
Z tajemnych akt 6
Co nowego na ekranie 8
Flintloque – opis gry 10
Święci rycerze, pogańskie dni – cz.II 12
Templariusze Białego Wilka 18
Templariusze Sigmara 20
Erin (III) 22
Sympatia dla diabła 26
Być może jestem szalony, ale kocham cię... 34
Warzone 38
Bohaterowie do wynajęcia 50
Święta Hobbitów 52
Praesente medico nihil nocet 56
Skrót do R'lyeh 62
Ani-Mayhem – opis gry 66
Luterańska Triada 68
Na tropach Demiurga 70
Top Ten 72
Kłopoty z Mrocznym Rajem 73
Kraina Goblinów 76



LISTY, LISTY, LISTY...

Witam!

Niniejszym zabieram się za rubrykę listów i będę miał teraz przyjemność odbierać korespondencję do *Magii i Miecza*. Tomkowi serdecznie dziękuję za miłe zaprezentowanie mnie Czytelnikoms, choć wcale nie uważam, żebym bardziej od niego nadawał się do tej roboty. Za to wiem do czego Tomek nadaje się bardziej niż ja i lepiej, żeby się nie zawracał sobie głowy innymi zajęciami, bo w tym, co robi, jest niezastąpiony.

Chciałbym, aby profil tej rubryki nieco się zmienił. Proponuję Wam, byście nie przysyłali pobieżnych ocen całego numeru, a zamiast tego listy traktujące szczegółowo o jednym, dwu artykułach z czasopisma lub jakimś intrygującym Was problemie. Wtedy wydrukujemy trzy, cztery listy, z którymi będzie można polemizować, a świadczyć to też będzie o tym, że zastanawiacie się głębiej nad tym, co w *Magii* czytacie. Łatwiej też będzie wychwycić ewentualne niedociągnięcia. A propos zaś wychwytywania niedociągnięć...

Szanowna Redakcjo!

Mój syn jest wielkim entuzjastą gier komputerowych i wiernym czytelnikiem Waszego Magazynu. Uprawia też jazdę konną i stąd jego zainteresowanie „Przygodami Kmicicowej Kompanii" autorstwa p.p. Jacka L. Komudy i Macieja Jurewicza – zamieszczonej w numerze 5/6/ 97 magazynu MAGIA I MIECZ.

Pal sześć „Przygody..." – ale w uzupełniającym artykule pt. „Kobyła u Płotu" roi się od takich konfabulacji, że zęby bolą. Na Miły Bóg, nie pozwalajcie sobie na drukowanie oczywistych zmyśleń, a fachowe komentarze, porady i informacje powierzajcie fachowcom. Wymienię kilka tylko z licznych błędów rzeczowych, dyskwalifikujących ową publikację.

Piszą p.p. Komuda i Jurewicz: „a o tym jak wspaniałe były u nas rumaki, niech świadczy fakt, iż z takich właśnie wykradzionych z Polski ogierów i klaczy wyhodowano w XVII w. w Anglii znaną do dziś rasę konia angielskiego". W jednym zdaniu kilka błędów. Już w czasie wypraw krzyżowych na Wyspy Brytyjskie zaczęły napływać konie orientalne. Krzyżowano je z małymi końmi miejscowymi – galowy. Elita owych krzyżówek, a zwłaszcza klacze royal – mares mogą być uważane za poprzedniczki pełnej krwi angielskiej. Ale był to już przełom XVII i XVIII wieków. Wtedy to na wyspy trafiają 3 ogiery orientalne: w 1683 zdobyty pod Wiedniem na Turkach Bayerlay Turk, w 1705 zakupiony w Aleppo Darley Arabian i w 1728 r. zakupiony w Paryżu Godolfin Arabian. Przychówek po tych ogierach – a trwało to ponad 60 lat – niebywale rączy i dzielny, spowodował, że w 1793 r. wydany został pierwszy tom Księgi Stadnej Koni Pełnej Krwi Angielskiej – The General Stud Book.

Autorzy nie odróżniają pojęć „ujeżdżania" i „zajeżdżania". Młode konie się zajeżdża, czyli przyucza do noszenia siodła, jeźdźca, brania wędzidła, reagowania na polecenia – pomoce. I na pewno „młodemu koniowi" nie wkłada się do pyska munsztuka – bowiem jest to bardzo ostre i brutalne kiełzno. Myślę, że autorzy po prostu pomylili munsztuk z kantarem – czyli paskiem ułatwiającym chwytanie koni, wiązanie itp.

Kulbaka jest siodłem i w czasach opisywanych przez autorów stosowana była powszechnie – również na Zachodzie.

Już kompletnie pomieszało się Panom, gdy piszą o sztuce jazdy konnej. Nieprawdą jest otóż, że obecnie uczymy jazdy w Polsce wg szkoły angielskiej. Do końca XIX w. królowała tzw. szkoła maneżowa klasyczna i dopiero w 1906 r. oficjalnie uznana została we Włoszech szkoła naturalna stworzona przez kpt. Frederico Caprilliego. Przeszła ona szereg zmian wzbogacana przez doświadczenia francuskie, niemieckie, rosyjskie i nasze – polskie. I tak w okresie międzywojennym powstała na bazie m.in. Centrum Wyszkolenia Kawalerii w Grudziądzu – Polska Szkoła Jazdy. Jeżeli więc chcemy sięgać do źródeł, to do Italii – do Pinerollo i Tor di Quinto, lub do... polskiego Grudziądza.

Ostróg używano nie zamiast, a obok innych pomocy i to na całym świecie. Wystarczy obejrzeć portret Lisowczyka – Rembrandta. Podrozdział „Konie Polskie" jest prawdziwym kuriozum. W niemal jednym akapicie autorzy chcieli załatwić kolosalny problem ras koni hodowanych w Polsce. A jest ich wiele i nie dadzą się wepchnąć do jednego worka. Np. konie rasy wielkopolskiej powstały w zaborze pruskim dla potrzeb wojska na bazie koni berbeckich i wschodnio-pruskich. Naprawdę ręce opadają, ale i ogarnia podziw nad odwagą autorów, którzy z taką beztroską tworzą nowe rasy, używają nazw, o których mają słabe pojęcie.

Błagam – zwracajcie baczniejszą uwagę na fachowość publikacji, bowiem tego rodzaju knoty nie budują autorytetu Magazynu.

Z zatroskaniem

Tomasz Pieczyński

Cóż mogę dodać... Magia i Miecz nie jest magazynem hippicznym, naukowym, czy historycznym... Nie piszą tu profesorowie, ani autorytety z danych dziedzin, a hobbyści. Poza tym rozpiętość tematyczna artykułów publikowanych w MiM jest ogromna, a nie jest możliwe, by redaktorzy znali się na wszystkim. Owszem – mają wykształcenie sięgające nieco dalej niż podstawowe, ale, co z pewnością sam Pan przyzna, przytaczane przez Pana poprawki dalece wybiegają poza wiadomości przeciętnego człowieka (nawet po studiach). Redakcja nie posiada konsylium naukowego i nie mając fizycznej nawet możliwości merytorycznej

Adresy:

Nawiążę kontakt z...

...osobami grającymi w DT, WZ lub WFRP. Jacek Czarnecki (13lat), oś. Sadków 4/18, 26-600 RADOM

...graczami i MG z Poznania i okolic. Michał Majchrzycki ul. Kopernika 27, 62-041 PUSZCZYKOWO

...graczami (tymi zaawansowanymi i nie tylko) grającymi w WFRP, ZC i inne systemy. Poznam też ludzi zainteresowanych Zelaznym. Sebastian Kuźma ul. Wolności 10/40, 22-100 CHEŁM, e-mail: bastian7@polbox.com

...graczami w WFRP, WFB, KC, DE, Battle 43-45 i osobami chętnymi do wymiany kart. Tomasz Żyrek, ul. Ogrodowa 11/46, 48-385 OTMUCHÓW, tel. 31-55-73.

..świrusami i fanatykami Starego Świata, serialu the X-Files i wszystkimi odszczepieńcami lubiącymi grozę. Marcin Kosk, ul. Lipowa 89/3, 17-200 Hajnaówka.

...osobami prowadzącymi lub chcącymi prowadzić SŚ. Czekam także na listy od Narratorów (W:M). Marcin Dublaszewski (19 lat), ul. Orłowicza 35/13, 10-684 OLSZTYN.

...osobami grającymi w Dark Eden, mieszkającymi w rejonie Białegostoku. Wymienię się również kartami. Przemek Zamirowski, ul. Palmowa 22/100, 15-816 BIAŁYSTOK.

Kupię, sprzedam, zamienię...

Odkupię lub/i wymienię na książki fantastyczne MiM 1,3-6 i „Potępieńca" oraz Księgę Wiedzy Tajemnej". Marcin S. Kempka, ul. Żarnowiecka 7/18, 20-630 LUBLIN. tel. (0-81) 525-93-75.

korekty comiesięcznych materiałów do numeru, liczyć może tylko na rzetelność autorów i ewentualną spostrzegawczość czytelników.

Z drugiej jednak strony muszę się z Panem całkowicie zgodzić. Jeżeli teksty mające być źródłem, bazą historyczną, mające pomagać w tworzeniu realiów świata są fałszywe – artykuł taki nie spełnia swoich wymagań. Podstawowych wymagań, które my, jako redakcja mu postawiliśmy.

Niniejszym, jeśli – co podkreślam – zmiany zaproponowane przez Pana okażą się poprawne, pragnę przeprosić wszystkich wprowadzonych w błąd czytelników. Liczę także na odzew autorów artykułu.

By poprawić trochę samopoczucie proponuję całkiem miły akcent. Z cyklu: „nigdy nie wiesz, kiedy Ci się RPG w życiu przyda" w tym odcinku...

Witajcie!

(...) Zaczynam więc od sprawy, która powinna bardzo, ale to bardzo Was ucieszyć. Wracam mianowicie do wciąż aktualnego tematu: Czy RPG to zagrożenie dla ciała i umysłu? Trzymajcie się mocno...

Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości od kilku lat organizuje konkurs pt. „Moja szkoła – szkołą przedsiębiorczości". Jest on adresowany do uczniów szkół średnich. W skrócie polega on na tym, aby opracować projekt przedsięwzięcia, dzięki któremu uczniowie mogliby dowiedzieć się czegoś o przedsiębiorczości, prowadzeniu przedsiębiorstwa, działaniu rynku itp., a przy okazji szkoła mogłaby na tym przedsięwzięciu zarobić.

Moja szkoła (liceum ogólnokształcące) wzięła w tym roku udział w piątej edycji tego konkursu. Projekt opracowały dwie osoby – ja (kl. III) i Ola Grzegorczyk (kl. II). Podstawowym problemem było wymyślenie czegoś oryginalnego, całkowicie odmiennego od projektów zgłaszanych w poprzednich latach (spółki uczniowskie, sklepiki szkolne, szkolne studia telewizyjne, itp.). Będąc akurat pod wpływem niedawnej lektury artykułu z MiM „RPG w mundurze, RPG w krawacie..." [zainteresowanym przypominam – artykuł „RPG w mundurze..." autorstwa Marii Sywak, znajdziecie w MiM nr 11(35)/96 – przy. red.] *zaproponowałem stworzenie gry symulującej działalność biznesmena (prowadzenie firmy)... czyli handlowe RPG. Na szczęście pani profesor sprawująca opiekę nad projektem grywała na studiach w RPG i całym sercem poparła mój pomysł.* [BRAWA dla Pani Profesor! I pozdrowienia od redakcji! – przyp. red].

Opracowanie samej gry (noszącej tytuł „FIRMA") zajęło około miesiąca. Projekt został spisany, skonsultowany, przetestowany, opatrzony stosowną dokumentacją i wysłany do oceny komisji w Warszawie. Po pewnym czasie przyszło zawiadomienie o zakwalifikowaniu naszego projektu do drugiego etapu (...).

Projekt obroniliśmy, co zaowocowało zaproszeniem do Łodzi na spotkanie laureatów konkursu. Nie wiedzieliśmy jednak, czy zajęliśmy jakieś miejsce czy też otrzymaliśmy jedynie wyróżnienie. Ku naszemu zaskoczeniu usłyszeliśmy, że otrzymaliśmy czwartą nagrodę (pierwszej nie przyznano). Wszystkim zespołom przyznano pewne sumy (zależne od zajętego miejsca) na realizację projektów. Nasz projekt będzie realizowany w szkole (a także mamy nadzieję, że i poza nią) od września 1997 r.

(...)

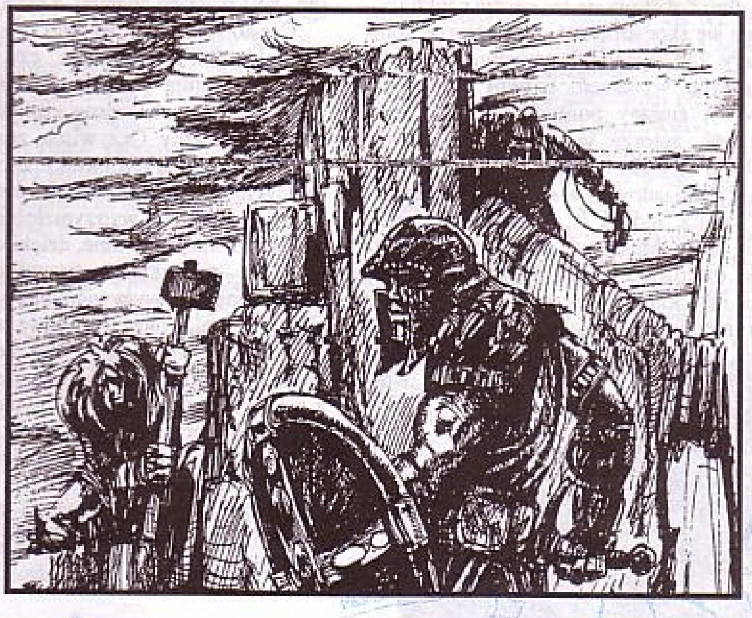
Gratulujemy! Naprawdę cieszymy się razem z Tobą. Powiedzieć trzeba sobie jasno, że wreszcie zaczyna się dostrzegać w Polsce RPG we właściwym świetle. Opornie to idzie, ale zawsze to jednak coś. Uff... Miło, że trafiają się artykuły, które naprawdę wywołują oddźwięk i można z nich coś dla siebie... i innych wyciągnąć. A co ciekawego znajdziecie w tym numerze? Może i w tym miesiącu coś Was zaintryguje? Czekam na listy.

Czymajcie się.

Miłosz

Jeśli zamierzasz przysłać nam jakiś tekst (artykuł, recenzję, scenariusz itp.), bardzo prosimy, żeby spełniał on następujące warunki:

1. Przyjmujemy tylko teksty w postaci pliku tekstowego ASCII, Microsoft Word 6.0 (na dyskietce – nie zapomnij o kopii zapasowej!) lub na papierze – w formie maszynopisu (1800 znaków na stronie, czyli 30 wierszy po 60 znaków). Materiały, nie spełniające powyższych warunków (szczególnie rękopisy) lądują w koszu.
2. Jeżeli dołączasz ilustracje, powinny być one wyraźne i sporządzone na czystym, jasnym papierze (żadnych malunków długopisem na kartce z zeszytu). Jeżeli rysunek nie jest twojego autorstwa, zaznacz to wyraźnie.
3. Nie zapomnij o podaniu swoich pełnych danych: imienia, nazwiska, adresu, telefonu – jeśli tekst zostanie zakwalifikowany do publikacji, będziemy chcieli się z tobą skontaktować.





OKIEM ZEWNĘTRZNYM



HISTORIE ALTERNATYWNE
CZYLI NIE DAJ ZABIĆ CEZARA

Tomasz Kołodziejczak

Przeczytałem ostatnio bardzo interesującą książkę – „Maszynę różnicową" Williama Gibsona i Bruce'a Sterlinga – utrzymaną w konwencji „rzeczywistości alternatywnej". W opowieściach tego typu autorzy zakładają, że w historii świata przebiegło inaczej jakieś istotne wydarzenie, a następnie przedstawiają świat po tej zmianie. Klasycznym przykładem takiej prozy jest powieść Philipa Dicka „Człowiek z Wysokiego Zamku", w której Niemcy i Japonia wygrywają II wojnę światową i dzielą między siebie świat. W polskiej literaturze książki takie pisał Parnicki, a w bliższych nam, fantastycznych obszarach, wskazałbym opowiadania Gocka (o wygranej przez Napoleona kampanii rosyjskiej), Cyrana (o zwycięstwie faszystowskich Niemiec), Parowskiego (Polacy pokonują Niemców w kampanii wrześniowej). Wkrótce ukazać się ma powieść Jacka Inglota, opowiadająca o starożytnym Rzymie, w którym cesarz Julian (zwany dziś Apostatą) trzebi chrześcijan i przywraca pogańską wiarę.

Akcja „Maszyny różnicowej" umieszczona jest w XIX wiecznej Anglii, w której dokonuje się rewolucja naukowa – udaje się skonstruować mechaniczne komputery. Ten wynalazek wywołuje całą serię kolejnych wydarzeń: rozwój przemysłu, oświaty, zmiany polityczne i społeczne. Niestety, autorzy w pewnym momencie wybrali ścieżkę prozy psychologicznej i nieco odjazdowej, a zaniedbali prezentację świata. Jednak i tak nakreślona przez nich wizja Maszyny, obsługiwanej przez setki mechaników, jest niesamowita. Jeśli ktoś lubi klimaty, łączące scenograficzną staromodność z dziwną techniką (filmy „Batman", „Cień", „Edward nożycoręki", gry „Kosmos 1899", „Zew Cthulhu"), to „Maszyna różnicowa" dostarczy mu sporo frajdy.

Wspominam o tej książce, aby przypomnieć wam o bardzo ciekawej intelektualnej rozrywce – spekulacji umysłowej, polegającej na budowaniu alternatywnych wersji dziejów naszej cywilizacji. A także, aby przypomnieć, jak silne są związki rolplejowego hobby z historią.

Gry fabularne (o strategicznych nie wspominając) co chwila do niej sięgają. Czymże są opisy światów, jak nie naukowymi dziełami historycznymi o nieistniejących krainach? Gdyby Ziemię szlag jakiś trafił, a przybyli za tysiąc lat kosmici wygrzebali z gruzów jedynie 7 rozdział podręcznika do „Warhammera", to mieliby niezłą zagwozdkę. Światy RPG zazwyczaj przypominają wystrojem którąś z historycznych cywilizacji. Twórcy wykorzystują prawdziwą wiedzę o obyczajach i religiach, sposobach uprawy ziemi i machania halabardą, o budowie miast i stawianiu warownych obozów. Na przykład warhammerowski Stary Świat składa się z krain, pożyczonych z różnych okresów i kontynentów naszej planety (np. XVI-wieczne Niemcy, Arabia).

Często te związki są jeszcze silniejsze. Gry takie, jak „Dzikie Pola" czy „Pendragon" prezentują prawdziwe, historyczne kraje, do których wprowadza się fantastyczne elementy. Oczywiście zdarzają się też systemy, których twórcy z ostentacją czniają historyczne realia. Jak również realia fizyki, geologii, wytrzymałości kości na zginanie i wszystkie inne, dzięki czemu na przykład mieszkańcy trzymilionowego miasta mogą się wyżywić złapanymi w jeziorze rybami, a facet w płytowej zbroi może skakać niczym kangur (żeby nie było, że czepiam się tylko twórców gier: jeden z moich kolegów-pisarzy w swojej powieści fantasy przeprowadzał przez puszczę stutysięczną armię i karmił ją, uwaga cytuję, „grzybami i jagodami").

Do czego zmierza ten facet? – zapytacie. Ano do pewnej propozycji. Do tej pory tylko urabiałem grunt.

Skoro wywiodłem już, że grając w RPG bez historii się nie obejdzie, to może warto by czasem pobawić się w nią jeszcze bardziej, tworząc własne, sesyjne rzeczywistości alternatywne? Historia ludzkości to kopalnia pomysłów na dobre przygody.

Możecie na przykład być szpiegami Cezara, którzy wkręcają się do grupy spiskowców i udaremniają zamach w Idy marcowe. Albo zostać specami niemieckich tajnych służb, którzy mają namierzyć i zlikwidować polskich deszyfratorów Enigmy. Albo przeszkodzić Konradowi Mazowieckiemu w sprowadzeniu Krzyżaków do Polski.

Oto tyran małego greckiego państewka uświadamia sobie potęgę maszyn parowych. Każe wam porwać konstruktora Herona z Aleksandrii i buduje techniczną potęgę w starożytnej Grecji.

Oto macie uratować przed otruciem Aleksandra Wielkiego. Wódz nie umiera młodo i w IV wieku przed Chrystusem tworzy i konsoliduje interkontynentalną potęgę.

Oto Napoleon wysyła was do obozu pruskiego dowódcy Bluchera. Macie przeszkodzić niemieckiej armii w dotarciu pod Waterloo, do czasu aż francuski cesarz rozprawi się z Anglikami. Jeśli wam się to uda, Napoleon wygra bitwę i odbuduje swe imperium. I tak dalej...

Nie wątpię, że każdy mistrz gry zna tysiąc sposobów na przeniesienie grupy do realnego świata i na ograniczenie jej czarodziejskich umiejętności (bo przecież żaden angielski Wellington, rzymski Brutus czy perski Dariusz nie mają szans w starciu z magiem siedemnastego poziomu, dysponującym czarem „przemiana we włochatego kurdupla").

Samo przygotowanie się do takiej sesji może być pasjonującą przygodą. Materiału jest w bród – książki, albumy, oryginalne teksty z epoki. Myślę, że takiej panoramy wydarzeń, realiów, ludzkich emocji i czynów nie da się uzyskać w żadnym sztucznym świecie, wykreowanym przez autorów podręczników RPG. Co więcej, możecie też cały czas porównywać i weryfikować

konsekwencje waszych działań z ich prawdziwymi odpowiednikami. Na kilka godzin możecie się stać sługami prawdziwych, wielkich władców i dowódców (czy też nimi samymi), pobawić się tymi fragmentami historii, które was interesują, pojawić się w chwilach przełomowych dla dziejów świata. Być może w przygodach tych będzie mniej rąbania mieczami, a więcej polityki, mniej biegania po starych zamkach, a więcej negocjacji, mniej rzucania kostkami, a więcej gadania – ale przecież nie muszą być przez to mniej emocjonujące.

Istnieją też inne korzyści rozgrywania takich przygód. Na przykład rozwój i przyspieszone fałdowanie tego, co na co dzień nosicie w czaszkach, bo historia to po prostu jedna z najciekawszych dziedzin nauki. Zdobyta w trakcie gry wiedza historyczna może się też przydać w szkole. Zapewne obyczaje starożytnych Greków w pedagogicznym wykonaniu bywają nudnawe. No, ale jeśli ich poznanie będzie wam potrzebne do rozegrania przygody, w której waszym zadaniem jest ochrona wynalazcy „greckiego ognia" przed rzymskimi agentami, to pewnie wejdziecie w świat starożytny z zainteresowaniem.

A może udałoby się zamienić na małe sesyjki kilka lekcji historii? Na przykład dzięki „Dzikim polom" przenosicie się do roku 1606, do Moskwy. Waszym zadaniem jest utrzymanie władzy Dymitra Samozwańca jako cara Rosji (a tym samym podporządkowanie Polsce Rusi na początku XVII stulecia). Czy to nie jest ciekawsze od podręcznikowych formuł?

Na koniec przypominam, że lepsze stopnie z historii mogą stanowić doskonały pretekst do udania się do Szanownych Rodziców z prośbą o wsparcie finansowe zakupu absolutnie niezbędnych do graczowego życia figurek, kart i dodatków. Kiedy Szanowni Rodzice ujrzą w waszych pokojach, obok podręczników RPG, także historyczne książki, bez wątpienia zmiękną ich serca i udrożnią się portfele. I to też będzie niespodziewana historia alternatywna...



RECENZJE

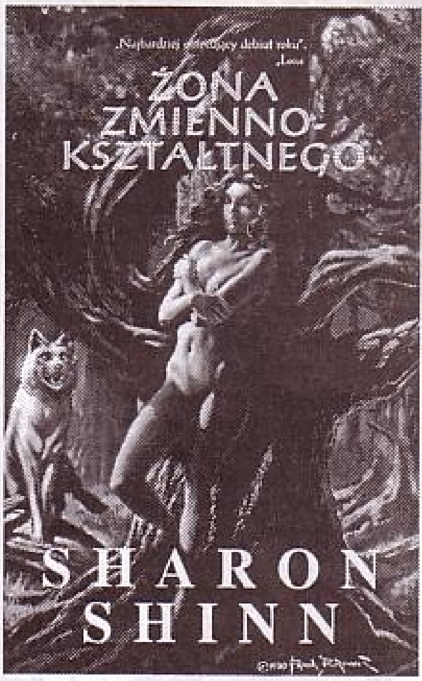
Wakacje tym razem nie powstrzymały wydawców przed intensywną pracą. Ma to swoje plusy – jest w czym wybierać, i minusy – wielu książek po prostu nie ma kiedy przeczytać. Postanowiłem więc wspomnieć o większej, niż zwykle liczbie tytułów, oczywiście nieco skracając notki.

Zacznijmy od dwóch książek, które stanowią rozbudowane wersje znanych opowiadań. Nowele były znakomite, powieści są tylko dobre, ale to i tak niemało. ZŁOTY WIEK Johna Varley'a to rzecz o podróżach w czasie, katastrofach lotniczych i zagładzie ludzkości. Przybysze z odległej przyszłości porywają do swojego czasu ludzi i tak skazanych na śmierć – na przykład pasażerów spadających właśnie samolotów. W ich miejsce podrzucają sztucznie wyhodowane, bezrozumne kukły, tak żeby przodkowie (czyli my!) w niczym się nie pokapowali. Jak to robią i po co? Wiem, ale nie powiem – przeczytajcie sami.

Z kolei Robert Silverberg w powieści ZEWNĘTRZNY ŚWIAT prezentuje przeludnioną Ziemię XXIV stulecia. Ludzie żyją w gigantycznych miastach-monadach, zmieniły się obyczaje i kultura. Znikają dawne tabu – każdy może uprawiać seks z każdym. Jednocześnie obowiązuje bezwzględny zakaz ograniczania płodności, przeciętna rodzina ma 8-10 dzieci. Interesująca wizja utopijnego systemu społecznego, w której największymi wartościami są seks i prokreacja. Jednak kiedy któremuś z mieszkańców monady ta utopia przestaje się podobać, może się to dla niego skończyć nader dramatycznie...

BUDOWNICZOWIE NIESKOŃCZONOŚCI Kevina Andersona i Douga Beasona to porcja solidnej, twardej science fiction. Mamy początek przyszłego tysiąclecia – ludzie zakładają na Księżycu pierwsze bazy i szykują się do wyprawy na Marsa. Na Ziemi są prowadzone prace nad zaawansowanymi nanotechnologiami. Jednak okazuje się, że stary, dobry Księżyc nie jest globem bezpiecznym. Coś dziwnego atakuje urządzenia i astronautów. To coś wcale nie pochodzi z Ziemi. Fajny klimat tradycyjnej fantastyki – emocji związanych z podróżami kosmicznymi, zakładaniem kolonii na innych globach, wreszcie pierwszym kontaktem z obcą cywilizacją.

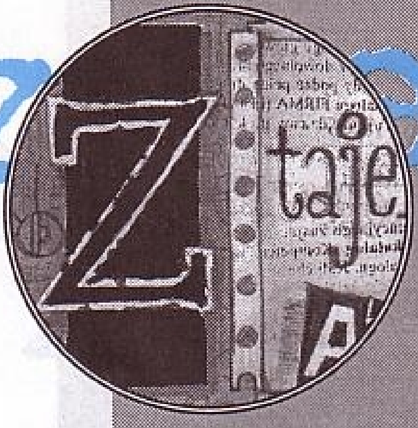
Klasyka: Joseph Farmer, GDZIE WASZE CIAŁA PORZUCONE. Pierwszy tom cyklu o... Niebie. A może o Piekle. Do końca nie wiadomo. Dość, że ludzie po śmierci przenoszą się do wielkiej krainy, gdzie natknąć się mogą na innych umarlaków, często pochodzących z nader odległych czasów. Bohaterowie książki próbują przystosować się do życia (nieżycia?!) w nowych warunkach. Chcą też poznać miejsce, w którym przyjdzie im spędzić wieczność. Czyta się doskonale.



Harry Harrison to autor wielu świetnych kawałków sf, a także mnóstwa popłuczyn po samym sobie. Zbiór opowiadań GALAKTYCZNE SNY zawiera utwory z obu tych kategorii. Kilku naprawdę dobrym, spuentowanym, zabawnym opowiadaniom (9 sztuk) towarzyszą nowelki bzdurne, w zamierzeniu śmieszne, w rzeczywistości ponure (3 sztuki). Szybka lektura.

DR FUTURITY Philipa K. Dicka to kolejna w dzisiejszym zestawie powieść o podróżach w czasie i utopijnych społecznościach. Tytułowy doktor zostaje porwany do przyszłości, w której nie ma lekarzy. W świecie tym prowadzony jest system ścisłej selekcji obywateli, a rozmnażać się mogą tylko zwycięzcy specjalnych zawodów. Ludzie chorzy są uśmiercani, by dać miejsce nowym pokoleniom. Tymczasem grupa dysydentów chce ożywić swego zamordowanego wodza i potrzebuje do tego zapomnianych, medycznych umiejętności naszego bohatera. Ich celem jest nie tylko zmiana istniejącego systemu, ale też cofnięcie się do XVI wieku i ochrona Indian przed białymi kolonizatorami. Zaczyna się gonitwa w czasie, z mnóstwem pętli przyczynowo-skutkowych i paradoksów.

Nowe nazwisko w literaturze fantasy: Sharon Shinn. Jej krótka powieść, ŻONA ZMIENNOKSZTAŁTNEGO, to przepiękna, nastrojowa gawęda o czarodziejach i miłości. Młody adept magii zostaje uczniem złowrogiego czarnoksiężnika, który do perfekcji opanował sztukę przemiany w inne istoty. W domu mistrza mieszka też jego żona, kobieta dziwna, tajemnicza i piękna. A także kilku służących, których pojawienie się w okolicznym miasteczku zawsze wzbudza popłoch mieszkańców. Młody mag będzie musiał przeciwstawić się swemu mistrzowi. Ale zwyciężając, na zawsze straci ukochaną kobietę... Świetny klimat, wzruszająca historia, ciekawa opowieść. Polecam!



PARANORMALNA PIROTECHNIKA

Tadeusz Oszubski

„Moc wybuchła z niej szaleńczo, całkowicie niekontrolowana. (...). Przez chwilę wydawało się, że potężny wicher zdziera ubranie z Rainbirda i miotającego się za nim Kapa, i że nie dzieje się nic innego. Ale ten wicher zdzierał nie tylko ubranie, zdzierał ciało płynące jak roztopiony wosk, odrywał je od kości, czerniejących, zwęglonych, zaczynających płonąć. (...). Fala przebiegła wzdłuż drzwi boksów, umieszczonych po obu stronach korytarza. Jeden po drugim, na drewnianą podłogę opadły dymiące rygle, poskręcane z gorąca.” To iście koszmarne zajście było dziełem bohaterki „Firestarter”, powieści Stephena Kinga. Dziełem ośmioletniej dziewczynki o imieniu Charlie, posiadającej paranormalną umiejętność wzniecenia ognia samą myślą (albo spojrzeniem, jak kto woli). Wzburzona Charlie stawała się niebezpieczna dla otoczenia, nic więc dziwnego, że tajne służby Ameryki chciały użyć jej jako broni. Dziewczynka nie miała jednak agresywnych skłonności – była głęboko nieszczęśliwa... była owocem eksperymentu nieodpowiedzialnych naukowców...

Filmy takie jak „Firestarter”, według przytoczonej powieści Kinga oraz „Scanners” Kronenberga (i sequele tej produkcji) rozpowszechniły informacje o paranormalnych możliwościach szerzenia destrukcji przez wybrane ludzkie jednostki. Oczywiście w świecie fikcji. Ale cokolwiek by o tym myśleć, faktografia dotycząca prawdziwych „Firestarterów” jest równie bogata, co literatura, filmy czy gry naznaczone parapsychologią (lub – jeśli ktoś woli – magią).

Czternastoletnia Jennie Bramwell, adoptowana korespondencyjnie przez farmerską rodzinę Roberta Dawsona, dokonała radykalnego spustoszenia własności tychże Dawsonów. Doszło do tego, że podpaliła nawet (spojrzeniem !) tamtejszego... kota!

Dramat rozpoczął się w pierwszych dniach grudnia 1891 roku. Jennie, przywieziona z jednego z sierocińców w Anglii na farmę Dawsonów w Thorah (okolice Toronto, Kanada) nagle zaniemogła. Była chora „nie wiadomo na co” – osłabła, trawiła ją gorączka, poza tym zapadała w niepokojące, przypominające trans hipnotyczny, stany. Dawsonowie położyli dziewczynkę do łóżka – jej wzrok błądził po otoczeniu. Wówczas to nagle, na środku sufitu sypialni Jennie pojawiły się płomienie. Natychmiast je ugaszono, głowiąc się jednocześnie nad ich pochodzeniem. Następnego dnia ogień wykwitł na ścianach i zwęglił tapety. Potem płonęły meble, odzież domowników, wspomniany wcześniej kot, który lubił ocierać się o miłe dziewczęta. Pandemonium trwało cały tydzień. Dom opustoszał – wyniesiono z niego cały dobytek, pozostawiając tylko łóżko z leżącą w nim, niezbyt przytomną Jennie Bramwell.

Do Thorah, na farmę Dawsonów, zaczęli ściągać przedstawiciele prawa, różni ciekawscy oraz dziennikarze. Sprawę szczegółowo zrelacjonizowała między innymi gazeta *St. Louis Globe – Democrat*, której przedstawiciel niemal od początku śledził rozwój wypadków. Sprawę tę zamknięto nim jeszcze przeminął rok 1891. Dawsonowie wycofali się z adopcji i pospiesznie odesłali Jennie do sierocińca, z którego przybyła. Z kolei zapalanie spojrzeniem minęło pannie Bramwell jak ręką odjął, gdy tylko stanęła na europejskiej ziemi. Znamienny fakt, czy przypadek?

W roku 1921, o czym szeroko rozpisywała się europejska prasa (między innymi londyński *Daily Mail*), do iście koszmarnych wypadków doszło w Budapeszcie. Mianowicie pewnemu trzynastoletniemu chłopcu zdarzało się zapalać różne przedmioty – wystarczyło, że się im uważniej przyjrzał. Chłopiec po raz pierwszy ujawnił tę niewygodną umiejętność, gdy ukończył dwunasty rok życia.

Nieletni miotacz ognia tak uprzykrzył życie sąsiadom, że w końcu przegnali go wraz z matką z mieszkania, zajmowanego w zagrożonej pożarami kamienicy. Zdaje się, że chłopiec nie był w stanie kontrolować zjawiska wzniecania ognia wzrokiem. Jak podaje źródło powyższych informacji, świadkowie tych zajść twierdzili, że „gdy chłopiec spał, płomienie pełgały wokół jego głowy, osmalając poduszkę”.

Przenieśmy się teraz – i to znacznie – w czasie oraz przestrzeni.

Marzec 1994 roku – jeden z zamożnych, mieszczańskich domów w Monachium (Niemcy). Trzynastoletnia Hanne-Lore Buchler, dziewczyna odrobinę neurotyczna, acz nie sprawiająca kłopotów wychowawczych rodzicom i szkolnym nauczycielom, nagle zapada na zdrowiu. Jest osłabiona, często zdarzają się jej omdlenia. Badania lekarskie nie wykazują jakichkolwiek przyczyn tego stanu rzeczy. Po kilku dniach zaczyna się koszmar, paraliżujący życie rodziny Buchlerów na niemal dwa tygodnie.

Martin, ojciec Hanne-Lore, właściciel przedsiębiorstwa transportowego, sądząc, że zły stan zdrowia córki jest tylko kaprysem podlotka, czyni dziewczynie wymówki. Gdy te nie skutkują robi iście karczemną awanturę. Następnego dnia panna Buchler wchodzi do gabinetu ojca, spogląda na niego – pracował przy biurku nad dokumentacją firmy. Nagle papiery

zaczynają płonąć. Zdezorientowany Martin zrywa się z krzesła, a Hanne-Lore traci przytomność i pada na podłogę. Pożar zostaje ugaszony, dziewczyna zaniesiona do łóżka. Wezwany lekarz budzi dziewczynę z omdlenia, aplikuje leki. Nocą panna Buchler czuje się lepiej. Wstaje z łóżka i schodzi do salonu. Natychmiast znajdujące się tam story i kanapa stają w ogniu. Dziewczyna znów mdleje – cały czas towarzyszy jej lekarz i rodzice. Przez kilka następnych dni w domu Buchlerów wielokrotnie wybuchają pożary. Płoną obrazy, tapety, tkaniny dekoracyjne, meble. Jednak ogień ima się tylko tych ruchomości, na których spoczął rozgorączkowany wzrok Hanne-Lore.

Lekarz, konsultując przypadek z kolegami po fachu oraz uzyskując aprobatę rodziców dziewczynki, umieszcza nastolatkę w pewnej prywatnej klinice, usytuowanej na przedmieściu Monachium. Tam, mimo permanentnego dozoru, dziewczyna również kilkakrotnie wzbudza pożar „sposobem niefizycznym". Jest badana przez sztab lekarzy oraz parapsychologów, do których zwrócono się o pomoc, gdy konwencjonalne środki zawiodły. Pojawia się też katolicki ksiądz – egzorcysta, wezwany przez jednego z krewnych Buchlerów. Wreszcie, któregoś dnia Hanne-Lore znika ze szpitala. Nikt nie potrafi wyjaśnić w jaki sposób udało się jej opuścić nadzorowany pokój, a potem teren kliniki. W kilka godzin później dziewczynka zostaje odnaleziona przez patrol policyjny na jednej z ulic Monachium. Znajduje się w stanie głębokiego szoku. Gdy stan ten mija, okazuje się, że Hanne-Lore Buchler niewiele pamięta z wydarzeń minionych tygodni. Ogniowy paroksyzm minął – spojrzenia trzynastolatki już nie wzniecają pożarów. Hanne-Lore znów jest układną panienką, może tylko nieco bardziej neurotyczną i zamkniętą w sobie.

Skąd bierze się w ludziach złowieszczy dar zdalnego wywoływania pożarów? Umiejętność zapalania przedmiotów samym tylko spojrzeniem? Niektórzy badacze łączą to zjawisko z występowaniem tak zwanych poltergeistów. Przypomnijmy, że poltergeist (w jęz. niemieckim „duch stukający"), charakteryzujący się dużą dynamiką manifestowania swej obecności, występuje najczęściej w miejscach, gdzie żyją osoby nastoletnie. Dochodzi wówczas do niewytłumaczalnych przemieszczeń przedmiotów, czasem do ich niszczenia, tajemnicze dźwięki płyną z nie istniejących fizycznie źródeł. Szczególnie uprzywilejowane, co do towarzystwa poltergeistów, są młodziutkie dziewczęta. Zjawisko występowania poltergeista przemija – zwykle zaburzenia trwają kilka dni, choć bywa, że i całe miesiące, a nawet lata. Przypuszcza się, że owe poltergeisty są efektem nadmiaru sił witalnych dojrzewających organizmów, a więc zjawiskami fizycznymi. Lub też, że ów nadmiar witalności przyciąga z innych sfer byty, które tworzeniem chaosu manifestują swą obecność. Może więc czasowe przemiany oczu w miotacze ognia stanowią „efekt uboczny" nadmiaru energii, powstającej w wyniku dojrzewania niektórych nastoletnich osóbek? Choć z drugiej strony patrząc, może jednak macza w tym palce diabeł, jak sądzą egzorcyści? Lub też dochodzi do przemieszczania jakichś nieznanych energii, płynących z głębi wszechświata, co sugerują niektórzy parapsycholodzy? Cóż, jak głosi jedno z Praw Murphy'ego, „Każde rozwiązanie stwarza nowe problemy", zaś inne z tychże praw dopowiada: „Każda teoria może okazać się fałszywa". Póki nie znamy ostatecznego rozwiązania kwestii „palących oczu", a jakaś młodziutka panienka pilnie się w nas wpatruje, pozostaje nam tylko trzymać w pogotowiu gaśnicę. Najlepiej „chłodzą" te śniegowe. ■



Przemysław Truściński



CO NOWEGO NA EKRANIE

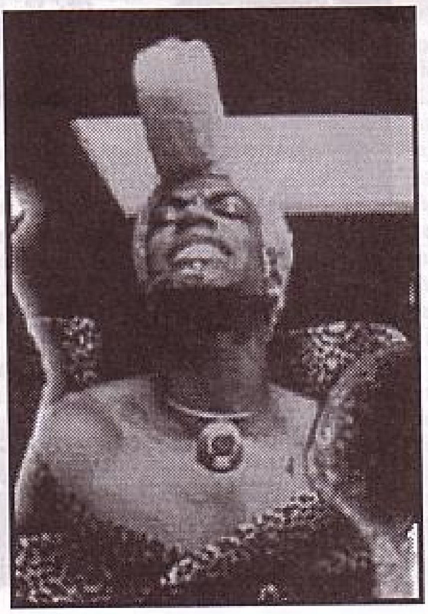


PIĄTY ELEMENT

Przynajmniej raz w roku miłośnicy kina fanatycznego otrzymują superprodukcję, która okazuje się komercyjnym hitem. W 1995 roku mieliśmy „Stargate", rok później „Independence Day", a wszystko wskazywało na to, że tym razem czeka nas „Lost World". Tymczasem Europa raz jeszcze pokazała, że stać ją na wielkie czyny, którymi potrafi pokonać specjalistów z Nowego Świata. Otóż na ekrany weszła pierwsza superprodukcja kina Starego Kontynentu – „Fifth Element". Film wyreżyserował, korzystając z własnego scenariusza, Luc Beson, znany francuski filmowiec (twórca m.in. „Le Grand Bleu", „Leon the Profesionalist" i „Nikita"). Tym razem jego obraz to nakręcona z rozmachem opowieść o dalekiej przyszłości. Tłem historii, zaczynającej się na początku naszego wieku, jest zamieszkały przez różne rasy wszechświat, w którym ludzie zajmują zaszczytne miejsce. Wspaniałą wizję nowoczesnego miasta, pełnego latających samochodów i gigantycznych drapaczy chmur, nakręcono z rozmachem znanym z „Blade Runnera"; nie jest ona jednak tak mroczna, a wręcz przeciwnie – jasna, wesoła, choć nie pozbawiona minusów. Film od pierwszych chwil projekcji trzyma nas w napięciu, akcja nawet na chwilę nie traci na tempie, a nawet wręcz przeciwnie – im dalej, tym więcej szalonych zwrotów i niesamowitych pomysłów.

W obrazie Besona grają w nim znani amerykańscy aktorzy (m.in. Bruce Willis i Gary Oldman – obaj zresztą są świetni), a muzykę skomponował Eric Sierra (stały współpracownik Luca). Film jest komercyjny (tak określiła go krytyka w Cannes, gdzie odbyła się premiera), ale z pewnością przejdzie do klasyki sensacyjnego kina science fiction. Żaden miłośnik fantastyki i dobrych filmów nie może go ominąć. I koniecznie obejrzyjcie go na WIEEELKIM ekranie.

tomuś



KRZYK

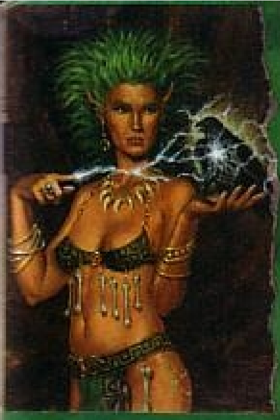
Od jakiegoś czasu wśród moich znajomych chodziły słuchy o tym, że Wes Craven się skończył. Z dość mieszanymi uczuciami poszedłem więc na przedpremierowy pokaz jego najnowszego filmu pt. „Krzyk" (Scream). Muszę przyznać, że mistrz horroru zaprzeczył plotkom i pokazał swój lwi pazur. Jego najnowszy thriller oszałamia, zadziwia, straszy i fascynuje. Reżyserowi udało się dokonać kilku niezwykłych rzeczy. Przede wszystkim zadrwił sobie z większości nakręconych dotąd horrorów (w tym z własnej twórczości), a jednocześnie pokazał jakich niezwykłych przeżyć dostarczyć może świetnie zrobiony thriller – nawet taki, którego konstrukcja oparta jest na tradycyjnym schemacie.

W ciągu pierwszych kilkunastu sekund akcja filmu nabiera niesamowitego tempa i praktycznie nie zwalnia aż do samego końca. Widz nie ma czasu, aby odetchnąć i przeanalizować dotychczasowe wydarzenia. W ogóle cały film zrobiony jest tak, żeby można go było obejrzeć dwa razy. Podczas drugiej wizyty w wykreowanym przez Cravena świecie zwraca się uwagę na inne elementy i dostrzega nowe, ukryte głębiej treści. Co więcej, dopiero przy kolejnym obejrzeniu filmu zaczniemy zwracać uwagę na szczegóły, których nie zauważyliśmy za pierwszym, drugim czy może nawet trzecim razem.

Film zachwyca nie tylko fabułą, ale również grą aktorską. Trzeba przyznać, że Wes postarał się o aktorów – młodzi ludzie zachwycają swymi umiejętnościami i najwyraźniej gra sprawia im przyjemność, a to ostatnio rzadko się zdarza (w jedną z ról wciela się znana nam z „Twin Peaks" Drew Barrymore – ale to wszystko, jeśli chodzi o „gwiazdy").

Podsumowując, film Cravena to dobry thriller, posiadający wszystkie elementy przynależne do tego gatunku. Miejscami jest śmieszny, miejscami straszy, obfituje w częste zwroty akcji i zaskakuje zakończeniem. Warto go zobaczyć, tym bardziej, że obfituje w liczne pomysły, które można wykorzystać w ZC (i nie tylko).

maciuś i tomuś



CZY MOŻESZ BYĆ WOLNY ŻYJĄC W CIENIU...

Shadowrun™ Trading Card Game (Gra Karciana), Edycja Polska, już we wrześniu 1997.



W Shadowrun grze karcianej (SRGK) postaciami głównymi są Runnerzy. Poczynając od zwykłych ulicznych wojowników, na mistrzach magii kończąc – Runnerzy wykonają każde zlecenie, za odpowiednią cenę. Stwórz własną drużynę shadowrunnerów złożoną z członków gangów, ulicznych samurajów, szamanów, magów, dekerów i innych mieszkańców Cienia. Wyposaż ich w najnowszy sprzęt, opłać informatorów i zaplanuj ryzykowne wypady w dżunglę miejskich ulic. Przeprowadź udane akcje i zbieraj punkty reputacji – aż ulice będą twoje. Lecz uważaj! Twój przeciwnik będzie próbował powstrzymać cię wszystkim co posiada – psami strażniczymi, smokami, najemnikami, formacjami paramilitarnymi itd. Twoi Runnerzy napotkają przeszkody na każdym kroku – od prostych ogrodzeń po bramy promieniotwórcze, od zabójców Mafii po żarłoczne Ghoule. Wyglądaj kart Specjalnych – pomogą ci wygrać lub przypieczętują przegraną. Czy Twoi Runnerzy będą królami Miasta, czy mięsem armatnim?

ZAGRAJ W TĘ GRĘ, A DOWIESZ SIĘ!

Oparte na Shadowrunie, świetnie sprzedającej się grze fabularnej (RPG) od ponad 7 lat.

- Trolle, orkowie, magia, karabimy maszynowe, smoki, gangi i dużo więcej.
- Dla dwóch lub więcej uczestników.
- Przyjazne i przejrzyste zasady gry.
- Nieustanna interakcja uczestników gry.
- Otwierasz zestaw podstawowy i grasz.
- Zmienny czas gry, umożliwiający szybką rozgrywkę.



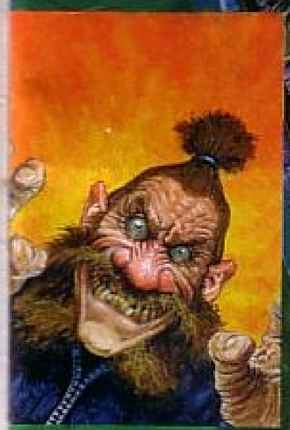
Oryginalne kolorowe ilustracje wybitnych artystów, tworzących dla najsłynniejszych firm na rynku gier karcianych i fabularnych: Tim Bradstreet, Paul Bonner, Mark Tedin, John Zeleznik, Janet Aulisio, artyści z FASA i wielu innych! Ilustracje zaprezentowane na targach GAMA 97, zostały uznane za jedne z najlepszych w kategorii gier karcianych.

360 kart, Wersja Limitowana.









Informacje dot. sprzedaży:
ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22; 00-961 Warszawa
tel./fax (0-22) 368831, tel. (0-22) 63447990



STRZELAJ CELNIE, PILNUJ PLECÓW I NIGDY NIE UFAJ SMOKOM

Ceny detaliczne:

Zestaw podstawowy (70 kart)	29,00 zł
Zestaw dodatkowy (15 kart)	9,50 zł



FLINTLOQUE

Hudyey

Flintloque – The Skirmish (czyli „Szczelba") jest bitewnym systemem fantasy, w którym rozgrywka toczy się na poziomie plutonu i drużyny. Sama gra przeprowadzana jest niezwykle szybko, a to ze względu na niewielką liczbę biorących w niej udział modeli – od sześciu do pięćdziesięciu na stronę. Kupując zestaw podstawowy otrzymujemy pudełko zawierające książkę (w której znajdują się wszystkie przepisy, krótka historia świata i trzy scenariusze) oraz kilkanaście figurek przedstawiających siły zbrojne Elfów i Orków.

Tym co wyróżnia **Flintloque** od innych, podobnych systemów bitewnych, są wyraźne elementy roleplaying. Każdy z walczących żołnierzy traktowany jest indywidualnie – otrzymuje własne imię, a w trakcie kolejnych bitew zdobywa doświadczenie i awansuje. Gracze mają do dyspozycji kilka formacji będących odpowiednikami armii z okresu napoleońskiego; Orki reprezentują siły zbrojne Anglii z początku XIX wieku, Elfy – Francuzów, Szczuroludzie – Szkotów, itd. Co ciekawe, nie istnieją jednostki złożone z ludzkich żołnierzy.

Twórcy „Szczelby" (Alternative Armies) umieścili realia gry w wymyślonym przez siebie fantastycznym świecie Valonii, przypominającym duchem historyczne czasy napoleońskie. Historia Valonii pełna jest burzliwych potyczek. Zamieszkujące ją rasy takie jak Elfy, Krasnoludy, Orki i Szczuroludzie, pozostające w stanie ciągłej wzajemnej wojny. Konflikty te spowodowane zostały przez tyrańskie rządy elfickiego księcia Mordreda i jego matki Cesarzowej Morgiany. Armie Elfów, znakomicie wyszkolone i wyposażone w nieznaną innym rasom broń palną, odnosiły łatwe zwycięstwa nad wojskami przeciwników. Marzenie Mordreda o ponownym ustanowieniu elfiego Imperium wydawało się być bliskie spełnienia. Niestety, zdradzona przez własnego syna Morgiana wyjawia sekret produkcji czarnego prochu Krasnoludom. Rasa ta niezwykle szybko opanowuje tajniki wytwarzania nowej broni i, zawiązując konfederację, jako pierwsza próbuje stawić skuteczny opór wojskom Elfów. Czarny proch wkrótce dociera także do innych ras. Niespodziewanie urasta w siłę armia dotąd niezauważanych Orków. W bitwie pod Drezdą masakrują oni jednostki wroga, zabijając niemal 3000 przeciwników.



Jak już wspomniano wyżej, walki w „Szczelbie" przeprowadzane są za pomocą małej liczby figurek, z których każda ma swój indywidualny charakter – posiada odpowiedni stopień wojskowy, jak również odpowiednie wyszkolenie. Żołnierz rozpoczynający kampanię jest z reguły zupełnym żółtodziobem, a doświadczenie zdobywa podczas kolejnych potyczek. Postać, której uda się przeżyć trzy kolejne bitwy, może podnieść poziom swojego wyszkolenia.

Reguły gry zostały napisane w sposób niezwykle prosty i przejrzysty. **Flintloque** rozgrywany jest z podziałem na etapy i fazy. Podczas poszczególnych faz modele mogą wykonywać różne akcje, takie jak ruch, szarża, strzelanie czy walka wręcz. Wpływ czynników losowych rozstrzyga się rzutem kostki dziesięciościennej.

Jako zasady opcjonalne wykorzystać można przepisy dotyczące magii. Magia w świecie Valonii nie opiera się na rzucaniu potężnych czarów w stylu *Kuli Ognistej* lub *Magicznego Pocisku* – zorientowana jest raczej na zaklęcia leczące rany, odblokowujące zaciętą broń czy też umożliwiające celny strzał.







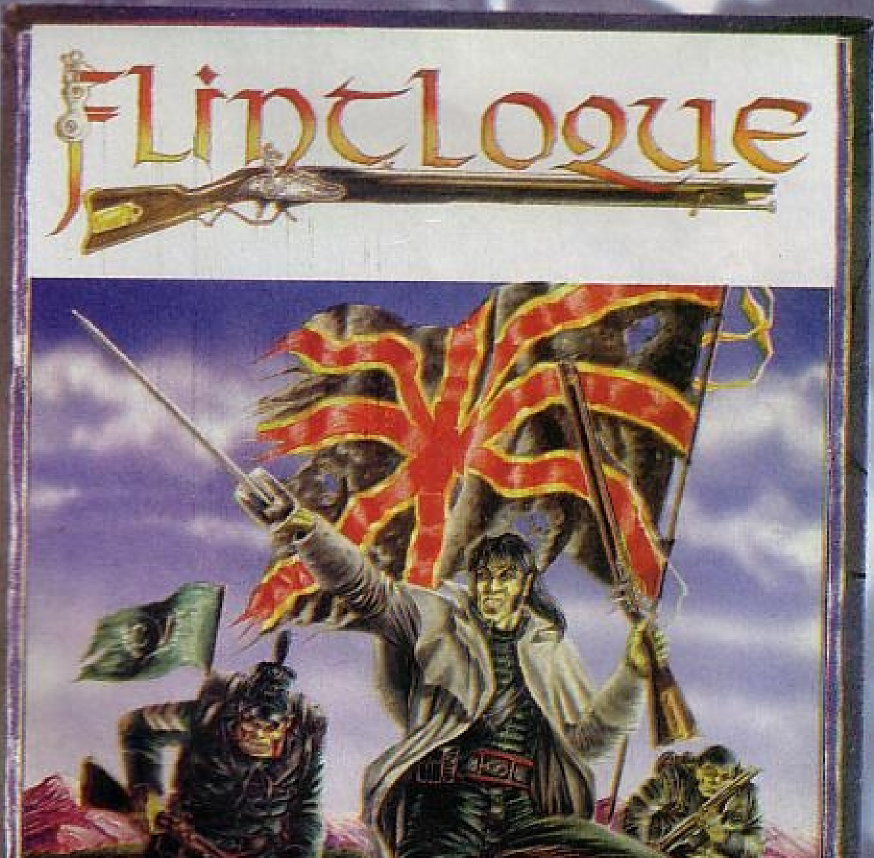
Do rozgrywania potyczek twórcy gry zaprojektowali specjalne scenariusze – znajdziesz w nich krótki opis wydarzeń poprzedzających bitwę, nowe, specjalne zasady, wykaz sił biorących udział w potyczce i listę warunków zwycięstwa dla każdej ze stron.

Pierwszym dodatkiem do gry **Flintloque**, wydanym przez firmę Alternative Armies, jest **Deadloque** (niestety, nie znam polskiego odpowiednika tej nazwy). W pudełku znajdują się przepisy dotyczące armii Ożywieńców, jak również nowe figurki (są to m. in. wampiry, licze, zombie, wilkołaki, czy też – najbardziej popularne – szkielety).

Armia Ożywieńców jest odpowiednikiem sił wojskowych Rosji z czasów napoleońskich. Akcja gry przeniesiona została w okolice tzw. Witch Lands, w których wiecznie trwająca zima spowalnia proces rozpadu i degeneracji ożywionych trupów. W odróżnieniu od normalnych istot, postać reprezentująca ożywieńca nie może zdobywać doświadczenia i awansować.

W zasadach oprócz zwykłej magii podane są również przepisy dotyczące magii nekromantycznej, zawierającej zaklęcia typu *Złowroga Aura*, *Diabelska Mgła*, *Groteskowy Wygląd* i inne.

Ciekawostką **Deadloque** jest prezentacja instytucji znanej z naszej rzeczywistości, nazywanej w skrócie KGB (Kommisariat Graviski Bureov). Zadaniem tej instytucji jest wyłapywanie uciekinierów z pola walki; pechowemu delikwentowi odbierany jest jeden poziom wyszkolenia.





ŚWIĘCI RYCERZE, POGAŃSKIE DNI

Zakony rycerskie w Starym Świecie

Część II: Templariusze Białego Wilka (lub Synowie Ulryka)

Peter Huntington

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

„Zza szeregów włóczników z Middenheim dobiegły nas głośniejsze, zwierzęce ryki. Widziałem, że moi ludzie rozglądają się nerwowo, przerażeni tym nienaturalnym, straszliwym hałasem. Nawet rycerze z małego kontyngentu Zakonu Płonącego Serca, stojący po mej lewicy, poruszyli się w siodłach. Hałas przypominał wycie setki wilków, coraz głośniejsze i bardziej przeraźliwe. Nagle wszystko ucichło. Ogarnęła nas cisza.

I wtedy się zaczęło.

Z centrum linii wroga dała się słyszeć trąbka, odpowiedziały jej inne. Cała armia zaczęła powolne natarcie. Wtem z ich szeregów wyrwało się około pięćdziesięciu ludzi. Nosili ciężkie zbroje, a ci, którzy nie byli uzbrojeni w broń dwuręczną, mieli po dwa miecze. Galopowali na nas, a za nimi powiewały opończe z wilczych skór. Twarze napastników wykrzywione były furią. Wyraźnie słychać było ich wrzaski. Byli podobni bardziej zwierzętom, niż ludziom. To byli synowie Ulryka, płynęła w nich krew bitwy".

Generał Otto-Volker von Delbrez,
bitwa pod Hopden

Szaleńcy, obłąkani, psychopaci – wielu ludzi nazywało tak Templariuszy Białego Wilka, lecz zawsze znano ich także jako „Synów Ulryka". Są drugim – zaraz po Zakonie Płonącego Serca – na liście najsławniejszych zakonów świętych rycerzy Starego Świata, a ich historia jest tak samo długa i krwawa.

Choć ich zakon jest w rzeczywistości młodszy od Templariuszy Sigmara, Synowie Ulryka szczycą się tym, że byli siłą militarną wieki przed narodzeniem Sigmara. Trzeba powiedzieć, że nie jest to twierdzenie pozbawione podstaw. Zawsze przecież żyli wojownicy, którzy gotowi byli walczyć i ginąć dla większej chwały Ulryka – na długo przedtem, nim Sigmara zaczęto czcić jako boga. Po prostu przed powstaniem Zakonu Białego Wilka wojownicy ci nigdy nie łączyli się w zorganizowane grupy żołnierzy.



Herezja

Można powiedzieć, że Templariusze Białego Wilka powstali na skutek herezji, a przynajmniej „herezji" ogłoszonej przez kult Ulryka. Za życia Sigmara, gdy tworzył on imperium ludzkości, żyło wielu wojowników, którzy walczyli, umierali i cenili ideały Sigmara, lecz mimo to wyznawali boga zimy. Powszechnie wierzono, że sam Sigmar był jego czcicielem, dlatego powstanie religii, której wyznawcy oddawali mu cześć, było wielkim szokiem dla hierarchów kultu Ulryka.

Ar-Ulryk, przywódca kultu, stał się zazdrosny o popularność nowego wyznania. W jaki sposób człowiek, czczący jednego boga, może zostać wyniesiony na ołtarze i ubóstwiany przez większą liczbę ludzi, niż bóg, którego tamten wyznawał? Złożył stanowczy protest w tej sprawie u samego Cesarza, twierdząc, że oddawanie czci człowiekowi jest herezją, jednak władca nic w tej sprawie nie zrobił. Dlaczego zresztą miałby coś robić?



Każdy członek kultu Sigmara był oddany Cesarzowi i Imperium, a jedynie to obchodziło panującego. Ar-Ulryk musiał przyznać, że mimo szerokiego zasięgu, kult Sigmara nie był w tym czasie poważnym zagrożeniem i zarzucił sprawę herezji.

W całym Imperium popularność kultu Sigmara zaczęła przewyższać popularność Ulryka (choć nie wokół Middenheim i w Talabheim, tam zwłaszcza szlachta pozostała przy starszym bóstwie). W tym okresie przejściowym Ar-Ulryk zadbał, by kwitł ciernisty krzak niezadowolenia, wyrosły na gruncie popularności Sigmara.

Wszyscy lojalni wobec Ulryka ze zgrozą przyjęli wieści o powstaniu Rycerzy Płonącego Serca. Od samego początku ich istnienia Graf z Middenheim i Ar-Ulryk przekonywali Cesarza, by ich rozwiązać. Po bitwie na wzgórzach Ochen, dostojnicy religii Ulryka zdali sobie sprawę, że nadszedł czas, by odpowiedzieć na zagrożenie ze strony kultu Sigmara. Za pozwoleniem Grafa i korzystając z jego funduszy, Ar-Ulryk zaczął gromadzić lojalnych wojowników, z których chciał utworzyć swój własny zakon rycerski. Ich jedynym zadaniem miała być ochrona wiernych Ulryka i szerzenie wiary w tego boga. Tak powstali Templariusze Białego Wilka. (Rycerze Białego Wilka są oddzielnym zakonem. Więcej szczegółów na ten temat w dalszej części tekstu).

Święta Wojna

Od samego początku bezkompromisowa postawa Templariuszy Białego Wilka wobec innych wyznań stała się przyczyną licznych konfliktów. Graf wkładał wiele wysiłku, by trzymać ich w ryzach i uniemożliwić obrażanie sąsiadów politycznych i wszczynanie niepotrzebnych wojen. Wyjątkowo złe stosunki panowały pomiędzy Templariuszami Białego Wilka, a wyznawcami Sigmara, o których wojownicy Ulryka sądzili, że są heretykami. W 1360 KI rzucili ich niemal na kolana.

Kiedy Wielka Księżna Ottilia z Talabheim bez elekcji ogłosiła się cesarzową (z poparciem Ar-Ulryka), jednym z jej pierwszych edyktów było wyjęcie spod prawa kultu Sigmara. Stało się tak wskutek zazdrości i rywalizacji pośród elektorów imperialnych. Ar-Ulryk niedawno wszedł do ich grona, by zrównoważyć wpływy Wielkiego Teogonisty. Ze względu jednak na sojusze prowincjonalne, w czasie elekcji Teogonista i tak miał decydujący głos. Przywódcy kultu Ulryka byli przekonani, że nikt poza nimi samymi nie był godzien posiadania prawa głosu, dlatego, gdy kult Sigmara pomógł hrabiemu Stirlandu zdobyć tytuł cesarski, argumenty Księżnej o potrzebie ogłoszenia Świętej Wojny spotkały się z gorącym poparciem Ar-Ulryka.

Księżna utrzymywała, że może dostarczyć dowodów na to, że kult Sirmara powstał wskutek halucynacji szaleńca, którego wizje zostały mylnie zinterpretowane. Panowanie Sigmara pobłogosławili bogowie (w tym i Ulryk), lecz on sam nie był w żadnym razie bogiem. Dlatego każdy, kto za takiego go uważa, jest heretykiem, wliczając w to Cesarza. Księżna wykorzystała te argumenty, by zdobyć poparcie Ar-Ulryka. Udało się jej namówić Arcykapłana, by wydał Templariuszom Ulryka rozkaz prześladowania wyznawców Sigmara w pobliżu Middenheim i w Talabheim. Religia i polityka stały się wymówką do zniszczenia Imperium Sigmara. Była to wojna, którą rozpętano z pobudek zarówno religijnych, jak i politycznych.

Walka

Templariusze Białego Wilka przystąpili do zdecydowanych działań, skierowanych przeciwko wszystkim wyznawcom Sigmara. Palili świątynie, bezcześcili kaplice, mordowali wyznawców, a kapłanów palili na stosie. Stacjonujący w rejonie prześladowań Templariusze Sigmara stawili zdecydowany opór, ale było ich zbyt mało. Rozbili ich agresywni rycerze Ulryka. Ci, którym udało się przeżyć, zostali zmuszeni do wycofania się w kierunku Nuln.

Wszystkie zaszczyty, wynikające z pokonania Rycerzy Sigmara, przypadły Templariuszom Białego Wilka, i nie bez racji. Sigmaryci przegrali, gdyż templariusze Białego Wilka nie obawiali się stawić im czoła w otwartym polu, czego bali się inni żołnierze.

Kiedy Templariusze Białego Wilka ścigali uciekających do Nuln wyznawców Sigmara, coraz więcej rycerzy Zakonu Płonącego Serca ściągało, by chronić uciekinierów. Te wczesne spotkania dwóch rywalizujących Zakonów są dobrze udokumentowane. Dotyczące ich dokumenty znajdują się w archiwach obu stron. Manuskrypty zgodnie twierdzą, że były to jedne z najbardziej zaciętych i krwawych bitew, jakie kiedykolwiek stoczono na ziemiach Imperium.

„Ziemia drżała, słychać było zew wilków, odgłos stali uderzającej o stal i pękających kości. Gniew i furia Białego Wilka i Synów Ulryka zmusiły wyznawców nowego boga do odwrotu. Gdy wszystko się dokonało, nie słychać było ni rannych, ni okaleczonych, gdyż wszyscy ze strony przegranej nie żyli, a spośród zwycięzców wszyscy w ciszy, rozmodleni, dzięki składali za ocalenie."

Należy jednak zaznaczyć, że w czasie tych wczesnych bitew Templariusze Ulryka dysponowali zwykle znaczną przewagą liczebną, na ich korzyść działały zazwyczaj i inne okoliczności. Kiedy stosunek sił był



bardziej wyrównany, krwawa bitwa okazywała się zazwyczaj nierozstrzygnięta. Jednak oczyszczenie terenów wokół Middenheim i w Talabheim z wyznawców Sigmara było jedynie kwestią czasu.

Wojna domowa wstrząsała posadami Imperium przez dwieście lat. Potomkowie zwaśnionych stron nie byli zdolni odnieść decydującego zwycięstwa. Przez cały ten czas Templariusze obu stron zwalczali się nawzajem, nie zwracając uwagi na innych, obecnych na polu bitwy przeciwników. W roku 1547 KI Cesarzem ogłosił się również Wielki Książę Middenlandu, zapoczątkowując Wiek Trzech Cesarzy. Przez następne 400 lat Imperium pogrążone było w wojnie. Kraj powoli rozpadał się, oba zakony traciły na znaczeniu. Dawały się we znaki wyczerpanie i brak rekrutów, ale chyba najważniejszą przyczyną była utrata wiary w bogów, którzy dopuścili do takich nieszczęść.

W tym niespokojnym okresie Templariusze wycofali się na umocnione pozycje, utrzymywali jedynie nieliczne kontyngenty w pobliżu i w samych świątyniach i innych ważnych miejscach. Wypuszczali się na wyprawy jedynie wtedy, gdy ich interwencja wydawała się absolutnie niezbędna. Uważano, że są o wiele zbyt cenni, by tracić ich w sytuacjach, w których można było wykorzystać normalnych żołnierzy. Pojedynczy Templariusze obu wyznań wyruszali jednak poza garnizony w poszukiwaniu przygód i informacji wywiadowczych. Dopiero w 2301 KI, gdy uaktywniły się wrota Chaosu na biegunie północnym, rycerze obu zakonów przypomnieli sobie o swych obowiązkach i wyruszyli w pole, okryci blaskiem chwały, gotowi do walki za Imperium.



Magnus Pobożny

W tym samym roku szlachcic z Nuln, znany jako Magnus Pobożny, zgromadził wokół siebie ludzi z rozdartego wojną Imperium i poprowadził ich na północ, by dać odpór czarnej fali Chaosu, grożącej zalaniem Starego Świata. Wraz z nim kroczyli Templariusze Sigmara. Magnus wiedział, że jeśli jego armia ma mieć jakąkolwiek szansę zwycięstwa nad stojącymi na jej drodze siłami, potrzebuje wszystkich wojowników Imperium, niezależnie od ich poglądów politycznych i religii. Wiedział, że musi pogodzić dwa zwaśnione zakony. Czuł, że wszyscy podążyliby za nim, gdyby udało mu się tego dokonać. Logiką i osobistą charyzmą Magnus przekonał Wielkiego Teogonistę o mądrości swych planów, lecz czuł, że dokonanie tego z Templariuszami Białego Wilka będzie o wiele trudniejsze.

Nieco później, w okresie nazwanym przez historyków „Rokiem Hańby", Magnus i jego brat Gunther udali się do Middenheim. Manus przekonał dostojników kultu Ulryka, by przyłączyli się do niego i wspólnie zaczęli snuć plany. Jednak Białe Wilki nie podzielały punktu widzenia hierarchów swego kościoła. Zakonnicy sądzili, że niewrażliwość na ogień, z której znany był Magnus, była jakąś sztuczką. Mijały dni i coraz bardziej prawdopodobne stawało się wyłamanie Templariuszy z ram kultu. Magnus musiał wyjechać z Middenheim doglądać innych spraw, zostawił jednak swego brata Gunthara, by ten dalej prowadził negocjacje z Zakonem.

Sprawy potoczyły się jednak inaczej, niż Magnus przepuszczał. Gunther opowiedział sen Pobożnego o zjednoczeniu sił Imperium w celu przeciwstawienia się zagrożeniu ze strony Chaosu. Powiedział, że Templariusze Sigmara dla dobra państwa są gotowi odłożyć na bok waśnie i urazy. Templariusze Białego Wilka i kult Ulryka pozostały jednak podzielone, wielu zakonników wietrzyło jakiś wymyślny podstęp. Postęp w rokowaniach dokonał się dopiero, gdy Gunthar zmienił wyznanie i został Templariuszem Ulryka. Stulecia wojny domowej dobiegły końca. (Niektórzy uczeni twierdzą jednak, że Gunthar oszukiwał, mówiąc, że został wyznawcą Ulryka, a chciał po prostu doprowadzić negocjacje do pomyślnego zakończenia).

Sceptycy sądzili, że Ar-Ulryk został oszukany, dlatego kilku kapłanów i zajmujących wysoką pozycję Templariuszy zaplanowało spisek, którego celem było usunięcie najwyższego kapłana. Gdy go odkryto, spiskowcy uciekli z miasta, zabierając ze sobą wiele ważnych dokumentów i relikwii kultu, w tym chorągiew Templariuszy Białego Wilka. Skierowali się na wschód i choć od razu wyruszył za nimi pościg, nigdy ich nie odnaleziono.

Podział w łonie kultu Ulryka niemal doprowadził do rozpadu kruchego sojuszu synów Ulryka i rycerzy Płonącego Serca jeszcze przed podpisaniem oficjalnych dokumentów. Wielu wyznawców Ulryka otwarcie zastanawiało się, czy utrata tylu towarzyszy i sztandaru nie była zbyt wysoką ceną za zjednoczenie Imperium. Ostatecznie jednak Gunther przekonał malkontentów o logice planu Magnusa, mówiąc, że gdy Chaos zostanie odparty, będzie można odnaleźć i sprowadzić do miasta zagubionych braci. Niestety, obietnica ta do dziś nie doczekała się spełnienia!

Zwycięstwo Magnusa nad siłami Chaosu jest teraz częścią historii. Opisy jego wyprawy znajdują się we wszystkich bibliotekach Starego Świata. Templariusze Białego Wilka dołączyli do jego armii i wielokrotnie wyróżnili się pod dowództwem Gunthera. Walcząc u boku Templariuszy Płonącego Serca, zjednoczone siły dwóch największych religii Imperium zniszczyły siły najeźdźców. Po zakończeniu wojny oba kulty utrzymywały poprawne stosunki. Rycerze obu zakonów przysięgli wierność nowemu cesarzowi, Magnusowi.

Dopiero sprawa sukcesji doprowadziła niemal do nowej wojny. Gdy Magnus umarł bezpotomnie, wielu sądziło, że tytuł cesarski automatycznie przypadnie Guntherowi. Jednak kult Signara dysponował

już trzema elektorami, którzy za wszelką cenę nie chcieli dopuścić do tego, by na tronie zasiadł templariusz Ulryka. Wykorzystując swe wpływy zablokowali elekcję Gunthara. Kult Ulryka gotował się do ponownej wojny, wraz z nim Middenheim i Talabheim. Na szczęście Gunthar był inteligentnym i rozsądnym człowiekiem, wiedział więc, że kolejna wojna domowa prawdopodobnie zniszczyłaby Imperium (ideę, której był gorącym zwolennikiem). Nakłonił dostojników Ulryka do zaprzestania przygotowań wojennych i od tej pory pomiędzy dwoma wyznaniami panuje kruchy pokój.

Zakon Białego Wilka i jego wpływ na bohaterów graczy

Do Zakonu Białego Wilka należą najbardziej waleczni i religijni wyznawcy Ulryka. Obecnie zakon nie jest już tak liczny, jak bywało to niegdyś, nie dorównuje nawet liczebnością Zakonowi Płonącego Serca. Jest finansowany w całości przez kult Ulryka i miasto Middenheim, nie cieszy się również patronatem cesarskim, tak jak Templariusze Sigmara. Członkowie Zakonu pochodzą niemal wyłącznie spośród szeregów Rycerzy Panter, kapłanów Ulryka lub Rycerzy Białego Wilka. Potencjalni rekruci przechodzą szereg prób ciała, charakteru, ducha i wiary. Na koniec wysyła się ich do Lasu Drakwald, gdzie samotni, nadzy i nieuzbrojeni muszą zabić wilka i wrócić z jego skórą. Pomyślne przejście tej ostatniej próby jest uważane za błogosławieństwo Ulryka, zezwalającego nowicjuszowi na przystąpienie do świętego zakonu jego rycerzy.

Choć wygląd rycerzy zakonnych Ulryka nie jest określony równie ściśle, co templariuszy Sigmara, trudno ich nie rozpoznać. Wielu ozdabia swe ciała tatuażami w stylu wojowników z Norski, wykorzystując wzory i symbole święte dla Ulryka. Noszą zbroje płytowe, ozodobione podobnymi motywami. Głownie ich mieczy mają kształt wilczych głów, również na tarczach widać wilcze motywy. Każdy wzór jest inny i jest źródłem wielkiej dumy dla rycerza, który spędził wiele godzin na jego tworzeniu. Uważa się to zresztą za jeden ze sposobów wyrażania niezmiennej lojalności w stosunku do boga zimy. Podczas uroczystości i w czasie bitwy wszyscy templariusze okrywają się wilczą skórą, przyniesioną z lasu przed przystąpieniem do zakonu.

Templariusze są zakonem świeckim, trzymają się blisko siebie. Łączy ich silne poczucie wspólnoty, uważają się za najlepszych wojowników Imperium, choć cenią swych najbardziej zażartych wrogów. Podczas wojny, jeśli nie służą pod komendą własnych dowódców, rozkazuje im przełożony z Middenheim. Białe Wilki cieszą się sławą świetnych wojowników, często atakują wroga, który dysponuje znaczną przewagą liczebną. Przed szarżą wprowadzają się w szał bojowy, po czym rzucają się do boju z wilczym wyciem na ustach. Widok ten jest tak przerażający, że wielu nieprzyjaciół ucieka w panice. Sami Templariusze nigdy nie wykorzystują magii, zdając się w tym względzie na kapłanów Ulryka.

Kolejną, wyróżniającą ich sprawą, jest dbałość o czystość rasy, czym zajmują się jeszcze intensywniej niż Rycerze Pantery. Polują na mutantów w Lesie Drakwald i w jego okolicy z takim fanatyzmem, że mogą zawstydzić niejednego łowcę czarownic. Często zresztą z nimi współpracują. Ich definicja mutanta jest dość ogólna, czasami rozszerzają ją na rasy nieludzi, żyjących w Starym Świecie.

Bohaterowie graczy mogą natknąć się na Templariuszy Białego Wilka, strzegących Świątyni lub czuwających nad Ar-Ulrykiem w Middenheim lub polujących na mutantów w Drakwaldzie. Czasami można natknąć się na samotnego zakonnika lub ich małą grupę. Najprawdopodobniej dostarczają oni wtedy jakąś ważną wiadomość do odległej świątyni Ulryka lub eskortują ważnego kapłana, na którego barkach spoczywa jakaś ważna, a niebezpieczna misja. Można też spotkać templariusza, który jako pokutę za popełniony lub wydumany grzech podjął się odnalezienia zaginionej chorągwi Zakonu. Większość tych grzeszników idzie na wschód, przedzierając się przez Góry Krańca Świata, gdyż powszechnie sądzi się, że sztandar wpadł w łapy żyjących tam orków. Inni udają się na północ, podejmując poszukiwania w Królestwie Chaosu. Mimo to sztandaru nikomu nie udało się odnaleźć.



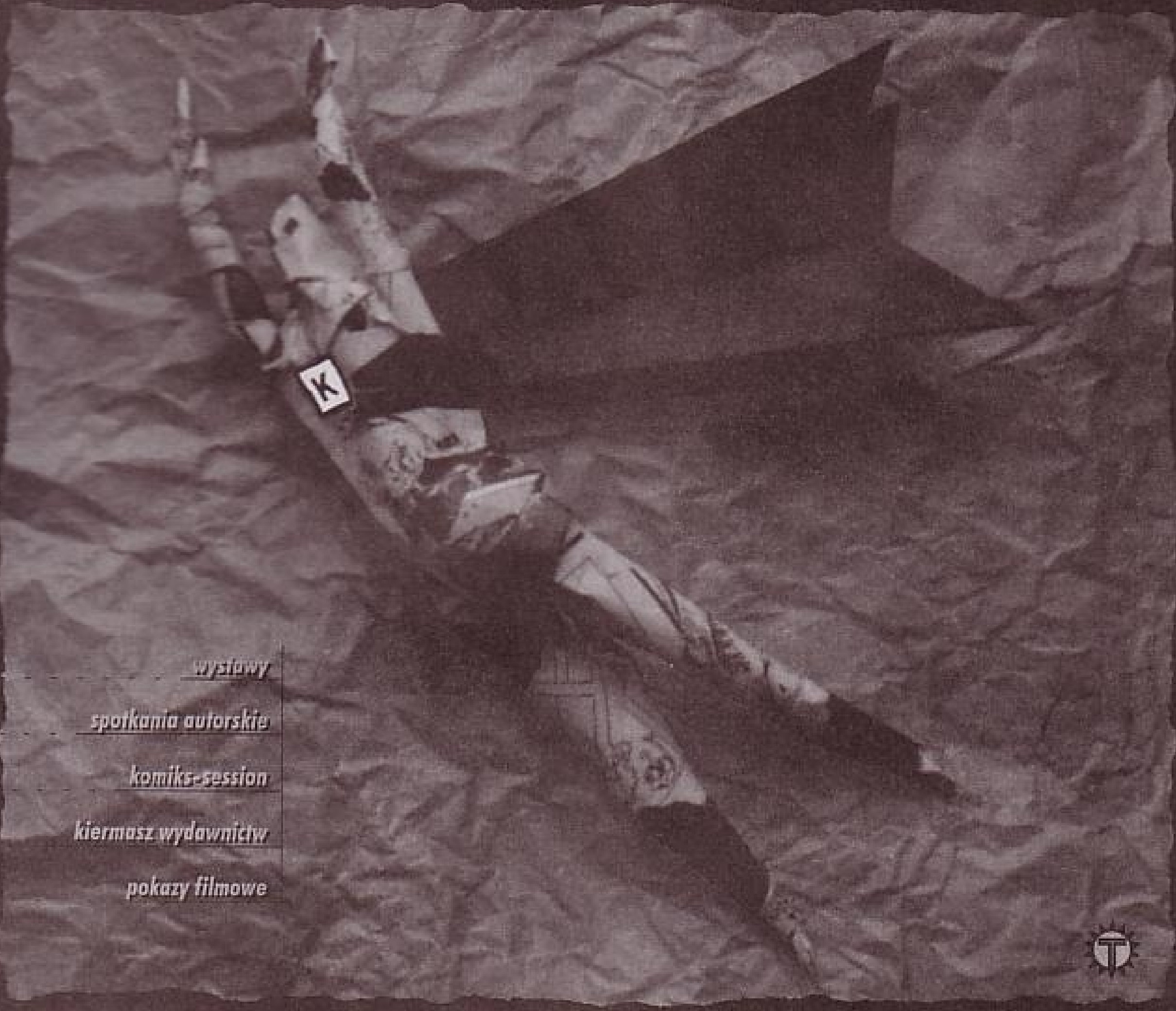
Gracze mogą również natknąć się na całą armię templariuszy, jeśli tylko w czasie kampanii toczy się jakaś wojna, o której Ar-Ulryk sądzi, że wymaga włączenia się jego kultu.

Niezależnie od okoliczności spotkania z Templariuszami Białego Wilka, bohaterowie muszą zachowywać się ostrożnie. Muszą być wyczuleni na poglądy i nastroje zakonników. Powinni zdawać sobie sprawę, że jedno niewłaściwe słowo może oznaczać bardzo poważne kłopoty. Podobnie jak w przypadku Templariuszy Sigmara, najbezpieczniej jest unikać jakichkolwiek kontaktów.

Obraź ich i giniesz!

KOMIKS 97

8 Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu w Łodzi



11-12-X

Łódzki Dom Kultury, ul. Traugutta 18

REGULAMIN KONKURSU NA KRÓTKĄ FORMĘ KOMIKSOWĄ

1. Konkurs jest otwarty dla wszystkich. Technika wykonania prac dowolna w zakresie rysunku, malarstwa i fotografii.
   W tegorocznym konkursie obowiązują dwie kategorie tematyczne: Komiks i reklama (np. pastisz, parodia dowolnie wybranej kampanii reklamowej, produktu itp.) oraz temat dowolny.
2. Organizatorzy przewidują w konkursie dodatkową kategorię wiekową, kategorię juniorów. Za wiek wyznaczający granicę przyjmuje się 16 lat. Prace te wezmą udział w odrębnej klasyfikacji, a najlepsza zostanie uhonorowana Małym Grand Prix.
3. W konkursie mogą brać udział prace nigdzie dotąd niepublikowane. Uczestnik konkursu może przesłać maksymalnie trzy prace o objętości od jednej do trzech stron każda. Plansze wyłącznie w formacie A3 (297x420 mm). Każda plansza powinna na odwrocie posiadać czytelnie napisany tytuł i numer strony oraz dane autora(ów): imię i nazwisko, data urodzenia, dokładny adres. Prace powinny być zapakowane w podpisaną sztywną teczkę, co umożliwi ich zwrot za pośrednictwem poczty (kserokopie nie podlegają zwrotowi).
4. Termin nadsyłania prac do 20 września 1997 roku. Wpisowe z tytułu uczestnictwa w konkursie wynosi 15 zł, które należy wpłacić na konto Łódzkiego Domu Kultury, ul. Traugutta 18, BGŻ S.A. O/W Łódź, nr 20301563-3665-3600-11, a dowód wpłaty dołączyć do wysłanych prac.
5. Niewypełnienie któregokolwiek z punktów regulaminu dyskwalifikuje prace.
6. Dyrektor Konwentu powołuje Komisję Selekcyjną, której ocenie poddane będą zgłoszone prace.
7. Dopuszczone przez organizatorów prace prezentowane będą na Wystawie Konkursowej VIII OKTK. Każdy uczestnik otrzymuje wstęp bezpłatny na wszystkie imprezy konwentowe i towarzyszące (imienne wejściówki) oraz katalog konwentu. O wynikach konkursu zadecyduje głosowanie członków Akademii Komiksu, w skład której wchodzą: krytycy, wydawcy komiksowi oraz laureaci konwentowi. W Łodzi, 12 października 1997 roku, podczas VIII Ogólnopolskiego Konwentu Twórców Komiksu w Łódzkim Domu Kultury zostaną przyznane nagrody:

   GRAND PRIX VIII OKTK,
   MAŁE GRAND PRIX VIII OKTK
   oraz wyróżnienia
8. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo opublikowania wyróżnionych prac w formie katalogu i publikacjach okolicznościowych. Prace należy nadesłać na adres: Łódzki Dom Kultury, Łódź 90-113, ul. Traugutta 18, z dopiskiem „KOMIKS '97". Oryginały prac konkursowych będzie można odebrać w biurze Konwentu po zakończeniu wystawy, lub w ciągu trzech miesięcy zostaną odesłane pocztą. Nagrodzone prace przechodzą na własność organizatorów.

Biuro Konwentu: tel. (0-42) 33-98-00 w. 244, 247

KARTA ZGŁOSZENIA

Imię ....

....

Nazwisko ....

....

Adres ....

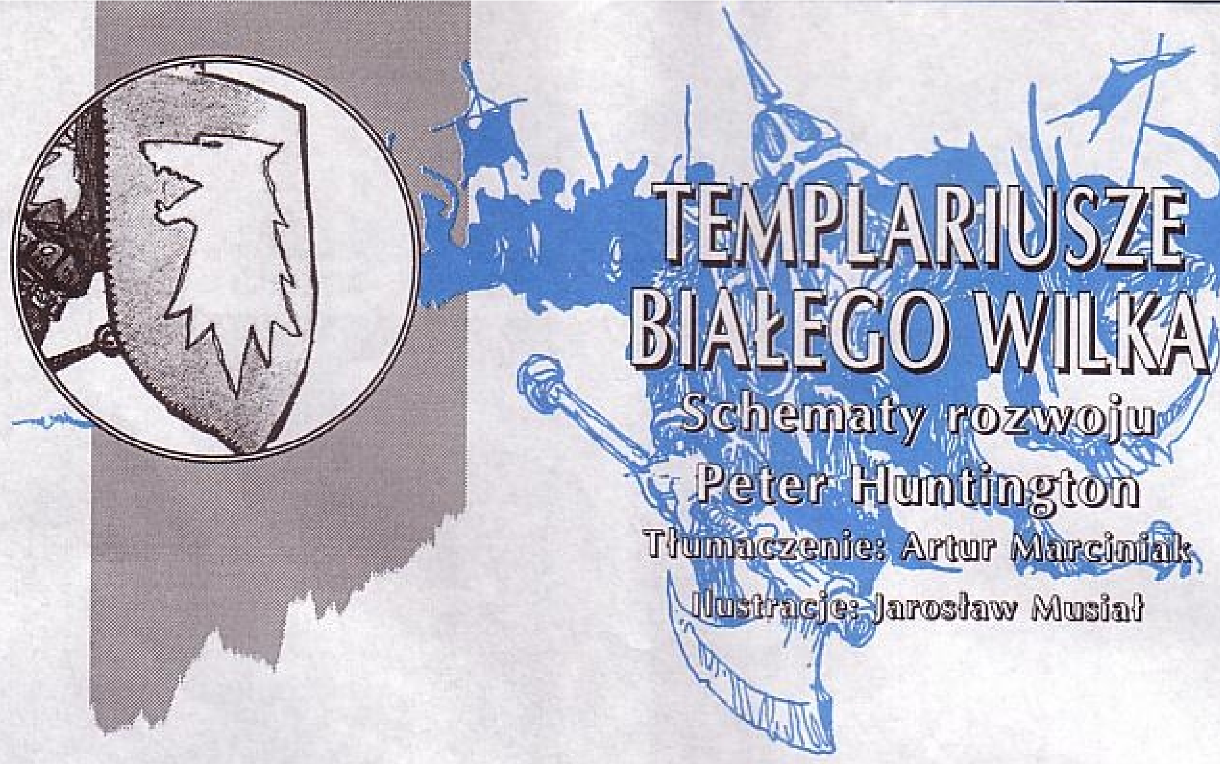
....

Wiek .... *Telefon* ....

Oświadczam, że prace nadesłane na Konwent dotychczas nie były nigdzie publikowane.

....

podpis



TEMPLARIUSZE BIAŁEGO WILKA

Schematy rozwoju

Peter Huntington

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Ilustracje: Jarosław Musiał

– To byli synowie Ulryka, płynęła w nich krew bitwy.

Dla osób postronnych wszyscy Templariusze Białego Wilka są sobie równi. Opinia taka powstała, ponieważ wszyscy członkowie tego zakonu są blisko powiązani z hierarchią kultu i postrzega się ich zazwyczaj jako po prostu jej elitarną straż. Mimo to rycerze zakonu dzielą się na trzy grupy. Awans następuje dzięki waleczności i łasce Ulryka.

Templariuszy najczęściej określa się mianem Wybranych Synów. Sami zakonnicy uznają jeszcze dwa inne tytuły – Krewniaka i Pierworodnego.

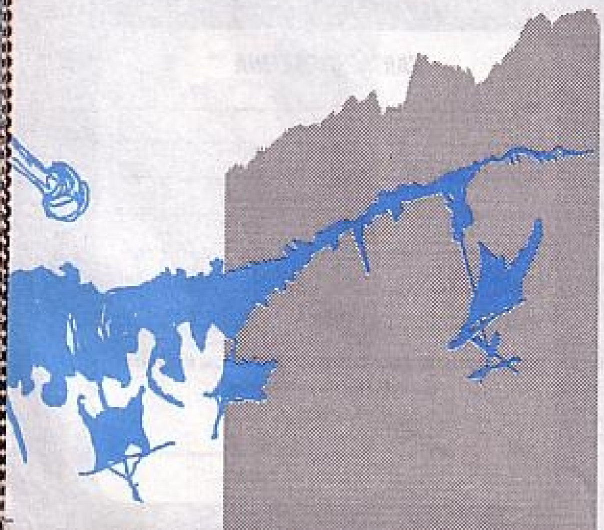
MISTRZ BIAŁEGO WILKA

Mistrz Białego Wilka jest znany jako Pierworodny. Odpowiada bezpośrednio przed Ar-Ulrykiem, który z kolei osobiście wyznacza osobę, mającą objąć stanowisko dowódcy zakonu. Choć siedzibą Mistrza jest Middenheim, często nie ma go w mieście, ponieważ uczestniczy w walkach.

Niemal wszyscy Mistrzowie Zakonu zginęli w boju, pozostawiając po sobie piękne opowieści o dokonanych walecznych czynach.

ZAKON BIAŁEGO WILKA

Zakon Białego Wilka (lub Rycerze Białego Wilka) są czasami myleni z Templariuszami Białego Wilka.



Zakon Białego Wilka to armia wojowników, walcząca w imię Ulryka, ale w żaden oficjalny sposób nie powiązana z kultem.

Zakon o wiele bardziej, niż Templariusze przypomina armię, gdyż posiada pełną organizację wojskową i walczy na wielu frontach.

Jednym z największych i najgroźniejszych zakonów tego typu jest Zakon Kislevski. Jego członkowie przez całe miesiące żyją w mroźnych terenach Północy, tocząc nieustanne walki z Chaosem.

WYMAGANIA

Przystąpienie do Templariuszy Białego Wilka nie jest proste. Przyjmowani są jedynie najlepsi i najbardziej religijni wojownicy, wielu z nich należy przedtem do Zakonu Rycerzy Panter lub Białego Wilka.

Osoby, pragnące przystąpić do Świątyni, muszą najpierw w bitwie udowodnić swą wiarę i lojalność.

Po wstąpieniu do zakonu rekruci przez miesiąc przebywają w świątyni, udowadniając czystość swych planów. Po upływie tego czasu znają już ideały Ulryka (muszą zdobyć umiejętność *teologia*). Zaraz po nadejściu zimy wysyła się ich do lasu, w którym muszą przeżyć przez czterdzieści dni i zabić wilka gołymi rękoma. Dopiero po udanym powrocie z tej wyprawy są uważani za pełnoprawnych Templariuszy Białego Wilka.

BLANCHIKTU

Mówiąc krótko, Blanchiktu to wierzenie, że Ulryk nagradza swych najlepszych wojowników siwymi lub szarymi włosami. Ten odwieczny przesąd hierarchia kultu zarzuciła już dawno temu, co zresztą stało się źródłem długotrwałych sporów. Choć Blanchiktu straciło oficjalne poparcie, wielu wojowników wciąż wyznaje ten pogląd.

LUPENIR

W dosłownym tłumaczeniu „Duch Wilka", jest to stan szaleństwa bojowego, z którego znani są czciciele Ulryka. Rozróżniamy trzy etapy Lupeniru, odpowiadające trzem stopniom hierarchii zakonnej. Każdy etap musi być nabyty jako oddzielna umiejętność.

1. Pierwszy etap: traktowany jak umiejętność *szaleńczy atak*.
2. Jak wyżej, ale z ujemnym modyfikatorem **Op** -20, dzięki czemu łatwiej wpaść w szał.
3. Templariusz w pełni kontroluje swój szał bojowy.

Templariusze Ulryka wprowadzają się w szał bojowy przed walką, wyjąc i wrzeszcząc. Znane jest to jako „ujadanie wilków". Jeśli w szał próbuje wprowadzić się więcej niż jeden zakonnik, każdy otrzymuje dodatkowy modyfikator testu **Op** wynoszący -20.

KONIE

Choć Templariusze Białego Wilka wykorzystują konie w czasie podróży, rzadko korzystają z nich podczas bitwy. Wierzą, że powinni walczyć pieszo.

WYGLĄD I ZBROJA

Trudno nie zauważyć członka tego zakonu. Rzadko widuje się ich bez zbroi i płaszczy z wilczej skóry.

Jedynie Templariusze najniższego stopnia wykorzystują tarcze w czasie walki (wszyscy jednak mogą się nimi chronić przed pociskami), choć wszyscy templariusze noszą je podczas uroczystości (patrz tekst artykułu o Templariuszach Białego Wilka). Również hełmy nie są popularne, a wielu zakonników nie strzyże włosów i nie goli bród.

Spora część członków Zakonu jest wytatuowanych, najczęściej w znaki i wzory, pochodzące z Norski.

SZRAMY

Inną starodawną praktyką, obecnie zanikającą, jest sypanie do odniesionych w boju ran proszku, który na stałe zabarwia bliznę na czarno.



HEREZJA SIGMARIAŃSKA

Choć Zakon usiłuje pozostać wierny Kultowi Ulryka, odżegnuje się od niektórych oficjalnych dogmatów. Większość zakonników uważa, że Sigmar był prorokiem Ulryka i że jego kult jest heretycki. Jest to przyczyną zawziętej rywalizacji z rycerzami Zakonu Płonącego Serca. Wierni Białego Wilka z niecierpliwością oczekują czasów prawdy, gdy jasne stanie się, że wyznawcy Sigmara są heretykami.

OKALECZENI TEMPLARIUSZE

Templariusze niezdolni do walki nie mogą pozostać w Zakonie. Istnieje wiele opowieści, w których zakonnicy dobijają swych okaleczonych towarzyszy. Osoby, które opuszczą Zakon, nie mogą od niego oczekiwać żadnej pomocy.

CELIBAT

– Czyż i wilk nie bierze wilczycy?

Od Templariuszy nie wymaga się życia w celibacie, ale muszą go przestrzegać kapłani. To kolejna z przyczyn napięcia wewnątrz kultu. Templariusze gorszą się złym przykładem, płynącym od hierarchów Sigmara (patrz Middenheim – miasto Białego Wilka).

WĘDROWCY

Choć na członkach kultu spoczywa wiele obowiązków w Middenheim i poza jego granicami, pewna liczba Templariuszy decyduje się je porzucić i podróżować (samemu lub w grupie), niosąc miecz i słowo Ulryka do najdalszych krańców świata. Mimo że w żaden sposób nie zachęca się zakonników do podążania tą ścieżką, przełożeni uznają to, że niektórzy mogą czuć się skrępowani wymaganiami Zakonu.

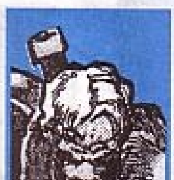
Jeśli jednak ktoś chce zostać wędrowcem i mimo to pozostać w Zakonie, wpierw musi udowodnić swą odwagę, waleczność i lojalność.

SCHEMATY ROZWOJU

Umiejętności dostępne dla wszystkich zakonników: *posłuch u zwierząt* (wilk); *łowiectwo*; *cichy chód na wsi*; *ogłuszanie*; *rozbrajanie*.

* opis umiejętności, oznaczonych tym symbolem pojawi się w następnym numerze Magii i Miecza.

Krewniak



Umiejętności: *szaleńczy atak* (Lupenir); *sekretne znaki* – templariuszy; *sekretny język* – język bitewny.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20		+1	+1	+7	+20	+1	+20	+10	+10	+10	+10	

Wybrani Synowie



Umiejętności: specjalna broń – broń dwuręczna; broń uliczna; bijatyka; cios dwoma brońmi*; parowanie dwoma brońmi*; finta dwoma brońmi*.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30		+1	+1	+8	+30	+2	+30	+10	+10	+10	+20	

Pierwszorodny

(tylko bohater niezależny)



Umiejętności: *specjalna broń* – korbacz, broń parująca.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+40		+2	+2	+10	+30	+2	+30	+30	+20	+20	+30	





TEMPLARIUSZE SIGMARA

Struktura organizacyjna zakonu

Schematy rozwoju

John Foody

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Ilustracje: Jarosław Musiał

GIERMKOWIE I PERSONEL POMOCNICZY

Od templariuszy nie można wymagać, by osobiście gotowali sobie posiłki i zajmowali się codziennymi sprawami gospodarczymi. Świątynia Sigmara zatrudnia dużą liczbę personelu pomocniczego (na jednego rycerza przypada mniej więcej pięciu służących), który zajmuje się wszelkiego rodzaju pracami fizycznymi. Templariusze muszą jedynie dbać o własnego rumaka, który jest zbyt cenny, by można go było powierzyć rękom służby.

Przed wstąpieniem na służbę do zakonu, słudzy muszą złożyć przysięgę dochowania tajemnicy, nigdy też w czasie pracy dla zakonu nie mają do czynienia z jego finansami. Władze zakonne nie patyczkują się z krzywoprzysięzcami – za mniejsze przewinienia wymierza się chłostę, za zdradę jest się ekskomunikowanym i traconym.

Templariusze przystępują do służby bez własnych giermków, zamiast nich administracja zakonu przydziela im giermka zakonnego. Wymaga się od nich przestrzegania zasad zakonnych, jednak, inaczej niż w wielu innych zakonach, nie muszą pochodzić ze szlacheckich rodów. Po ukończeniu 16 lat giermek musi zdecydować się albo na rezygnację ze służby, albo na przystąpienie do prób, których przejście wymagane jest przed przystąpieniem do Zakonu Płonącego Serca.

Giermkowie muszą pomyślnie przejść przez te same testy, co osoby w normalny sposób ubiegające się o przyjęcie do zakonu. Oficjalnie ich poprzedni status nie daje im żadnej przewagi, jednak fakt, iż wcześniej pracowali i szkolili się w ramach struktury zakonnej sprawia, że mają dużą szansę pomyślnego przejścia przez wszelkie próby.



Straż świątynna

Do straży należą templariusze najniższi stopniem, bowiem od tej formacji obowiązkowo rozpoczynają służbę wszyscy przystępujący do zakonu. Po skompletowaniu schematu rozwoju i odsłużeniu roku bez jednego dnia, strażnik świątynny staje się pełnoprawnym templariuszem. Służba o długości niemal roku oznacza, że większość strażników zostaje templariuszami przed przybyciem nowych rekrutów w dniu następnym.

Jak wskazuje sama nazwa, wielu strażnikom przydziela się zadanie ochrony miejsc kultu Sigmara w całym Imperium. Jednak przed wyruszeniem wszyscy żołnierze tego typu przechodzą długotrwałe szkolenie.

Rycerze

Do tej grupy należy większość templariuszy. Osoby, zajmujące tę pozycję w strukturze zakonu są tytułowane nie „Pan", lecz „Rycerz". Wszyscy, którzy przystępują do zakonu na służbę czasową, nie mogą awansować powyżej tego stopnia.

Wybrani rycerze mogą wejść w skład osobistej straży Wielkiego Mistrza. Czasami przydziela się ich do zadań podlegających Zakonowi Pięści.

Mistrz Świątyni/Dowódca Rycerzy

Na barkach każdego Mistrza Świątyni spoczywa obowiązek zajmowania się sprawami konkretnej świątyni. Oznacza to zajmowanie się nie tylko polityką wewnętrzną zakonu, lecz również utrzymywanie kontaktów z władzami miejscowymi i lokalną szlachtą.

Wielu Mistrzów Świątynnych to rycerze od dawna służący zakonowi, którzy zmuszeni byli wycofać się z bardziej aktywnej służby po odniesieniu jakiejś ciężkiej rany. Wymaga się od nich nie tylko dużych zdolności przywódczych, lecz także pewnych umiejętności dyplomatycznych.

Równi rangą Mistrzom Świątyni są Dowódcy Rycerzy, zazwyczaj przywódcy wojskowi. W czasie pokoju odpowiadają za szkolenie. Członkowie Zakonu Pięści zajmują zazwyczaj właśnie to stanowisko, choć jeśli awansują (obejmą stanowisko któregoś z Marszałków bądź Wielkiego Mistrza), obowiązki wobec Zakonu Płonącego Serca biorą górę.

Marszałkowie (tylko bohaterowie niezależni)

Czterej Marszałkowie Zakonu są jego ministrami i generałami. Każdy z nich ma inne zadania. Oto one:

Marszałek Szkolenia: Marszałek, odpowiedzialny za tę dziedzinę działalności zakonu ma siedzibę w Altdorfie. Zajmuje się rekrutacją i szkoleniem templariuszy.

Marszałkowie Wojny: Jest ich dwóch. Jeden przebywa zawsze w polu, drugi jest bliskim doradcą Wielkiego Mistrza. Zazwyczaj po śmierci przywódcy zakonu jego następcą zostaje jeden z Marszałków Wojny.

Marszałek Puriti: Jego siedziba znajduje się również w Altdorfie. Ze względów historycznych ma duży wpływ na decyzje Wielkiego Mistrza. Osoba, piastująca to stanowisko odpowiada za utrzymywanie ideologicznej czystości zakonu, jest też głową Zakonu Pięści.

Marszałkowie pełnią wielorakie funkcje, działając zawsze jako zaufani powiernicy Wielkiego Mistrza. Na Dworze Cesarskim zajmują równą pozycję, choć trzymają się z dala od dziejących się tam intryg.

Marszałków Zakonu Płonącego Serca należy tytułować starożytnym krasnoludzkim określeniem „Kazdar Zek" lub po prostu „Marszałkiem".

Wielki Mistrz (tylko bohater niezależny)

Przywódca templariuszy Sigmara. Siedziba Wielkiego Mistrza jest w Altdorfie. Wielki Mistrz dysponuje znacznymi wpływami. Z konieczności musi być dobrym przywódcą i niezłym politykiem. Kiedy przestanie dawać sobie radę ze swymi obowiązkami, do marszałków należy nakłonienie go do wycofania się z przewodniczenia zakonowi (zazwyczaj Wielki Mistrz obejmuje wówczas stanowisko Mistrza Świątyni poza Altdorfem).

Symbolem urzędu i mocy Wielkiego Mistrza jest Reticulum, magiczny młot bojowy krasnoludzkiej roboty. Podarowano go Beaufortowi Ismailowi, trzynastemu Wielkiemu Mistrzowi, jako symbol przyjaźni łączącej Zakon i krasnoludy. Prawdziwa moc młota znana jest jedynie marszałkom i mistrzowi zakonu.

ZAKON PIĘŚCI

Choć w schemacie rozwoju członka Zakonu Pięści znajduje się kilka profesji wyjściowych, są one obierane w ramach zakonu. Gdy tylko jest to możliwe, również wszelkiego rodzaju szkolenie odbywa się wewnątrz organizacji. Jeśli nie jest to możliwe, templariusze w tajemnicy (lecz nie przed zakonem) szkolą się gdzie indziej.

Zakon posiada dużą, tajną bibliotekę, która przez większość przedstawicieli władz zostałaby uznana za heretycką. Pieczę nad biblioteką, spoczywającą w bezpiecznym i tajnym miejscu, sprawuje Quadix, wewnętrzna organizacja Zakonu Pięści.

Nazwa Quadix pochodzi od czterech ideałów Zakonu Pięści, określonych przez zapomnianego już dziś założyciela organizacji. Widnieją one nad wejściem do biblioteki: Wiedza, Czystość, Siła i Mądrość.



Strażnik świątynny

Przedmioty: brak (patrz opis zakonu w poprzednim numerze Magii i Miecza).

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami; rozbrajanie; uniki; czytanie/pisanie; jeździectwo – koń; sekretny język – język bitewny; sekretne znaki – templariuszy; silny cios; ogłuszanie*

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10



Marszałek
(tylko bohater niezależny)

Umiejętności: *wpływy**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+40	+30	+2	+2	+12	+30	+2	+20	+30	+20	+30	+30	+30



Rycerz

Umiejętności: *leczenie ran; specjalna broń – kopia; teologia*

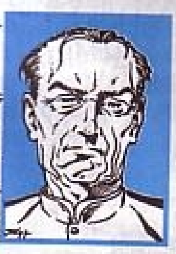
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+1	+2	+8	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+20



Mistrz Świątyni Dowódca Rycerzy

Umiejętności: *etykieta; prawo; krasomówstwo; zastraszanie*; czytanie/pisanie; znajomość języka obcego – Khazalid; sekretny język – język klasyczny*

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+30	+2	+2	+10	+30	+2	+20	+30	+20	+20	+30	+30



Wielki Mistrz
(tylko bohater niezależny)

Zakon Pięści

Umiejętności dodatkowe: *sekretne znaki – Zakonu Pięści; wiedza o pergaminach; znajomość języka obcego – język magiczny; uzdolnienia językowe; charakteryzacja*

Profesje wyjściowe: kapłan, poz.1; bakałarz, szpieg; czarodziej, poz 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+40	+30	+2	+2	+14	+40	+2	+20	+40	+30	+30	+30	+30

* opis tych umiejętności znajduje się w 14 numerze Magii i Miecza, w artykule „Szlachectwo".



Artykuł ten jest nieoficjalnym opisem jednej z krain Starego Świata.



ERIN

część III

Maciej R. Nowak

Ilustracje: Jarosław Musiał

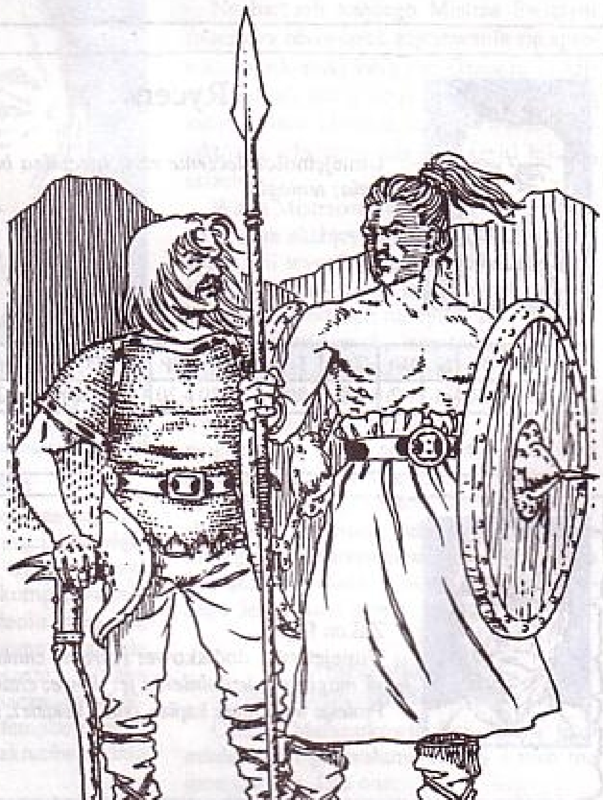
WOJNA

Erińczycy to bitny naród – walkę traktują jak zabawę, stając do boju w radosnym uniesieniu. Ich wojenny hart kształtował się w trakcie utarczek między poszczególnymi plemionami oraz lat zaborczych i obronnych wojen.

W razie wybuchu wojny do walki zobowiązani są wszyscy wolni poddani, prowadzeni przez lokalnego wodza. Oprócz pospolitego ruszenia ma on często przy swoim boku grupę najwierniejszych towarzyszy, tworzącą coś na kształt jego osobistej drużyny. Ludzie ci związani są przysięgą krwi; razem ucztują, walczą, dzielą się łupami, a jeśli trzeba – umierają. Idący do boju Erińczycy chronią się kolczugami lub pancerzami z grubych skórzanych płytek oraz okrągłymi, okutymi tarczami z drewna. Rzadko noszą hełmy – najczęściej pochodzą one z łupów. Walczą długimi, obosiecznymi mieczami, toporami o szerokim ostrzu oraz włóczniami z przymocowaną pośrodku drzewca pętlą (wkłada się do niej palec wskazujący, co znacznie ułatwia manewrowanie bronią). Właściwy atak poprzedzają ostrzałem z kusz i łuków, podobnie jak Norranowie.

Podczas wojen z Norsami król Bran rozpoczął – zakrojoną na dużą skalę – budowę floty wojennej. Niestety, od tamtych czasów znaczenie okrętów w sztuce wojennej Erińczyków znacznie osłabło. Nieliczne flotylle utrzymują jedynie władcy kilku nadmorskich państewek (nie oznacza to jednak braku statków w ogóle: erińscy kupcy – Ostmeni – mają ich pod dostatkiem; ich przydatność w walce jest jednak znikoma).

Jazda jest tu mało popularna – zdecydowana większość wojska to piechurzy, podczas bitew atakujący w zwartym szyku. Dopiero na kilka chwil przed zwarciem podrywają się do biegu, uderzając w przeciwnika impetem rozpędzonej, pancernej fali. Walczący u boku Erińczyków szkaccy najemnicy nauczyli ich także umiejętności tworzenia schiltronów, czyli „murów tarcz": zwartych, najeżonych pikami grup wojowników, ustawionych w kształt pierścieni, trudnych do rozbicia nawet przez szarżę ciężkiej kawalerii.



Przed bitwą Erińczycy malują swe ciała (głównie twarze) w barwy wojenne – najczęściej czarne lub niebieskie. Bezpośrednio przed walką wyzywają przeciwnika krzykami i przekleństwami. Do walki ruszają przy dźwięku dud (cuisleanna ceoil) i bębnów – każdy oddział ma w swoim składzie przynajmniej jedną osobę, potrafiąca grać na tych instrumentach (nazywaną cuisleannaig). Walczą w szale bojowym, z furią szukając przeciwnika i rzadko



Fenianin

profesja zaawansowana

Sz	WW	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
-	40	20	1	4	6	20	2	-	-	-	10	-	-

Umiejętności:
uniki
sekretny język - język bitewny
bijatyka
silny cios
cichy chód na wsi
akrobatyka.
Przedmioty:
Broń ręczna
Kaftan kolczy
Profesje wejściowe:
Ochroniarz
Najemnik
Żołnierz
Strażnik miejski
Zwadźca
Szlachcic
Kern
Profesje wyjściowe:
Rycerz zakonny
Rycerz najemny
Łowca czarownic

okazując mu litość. Zdarza się, że do boju ruszają też kobiety, będące często równie straszliwymi wojownikami, jak najlepsi spośród mężczyzn. Najcenniejszym trofeum są odrąbane głowy zabitych wrogów – po walce nabijane są one na pale lub przytwierdzane nad wejściami domów. Zdobycie głowy wroga stanowi warunek, który każdy młody wojownik musi spełnić, aby w pełni stać się mężczyzną. Jeśli mu się to uda, dorośli mężczyźni, jeszcze na polu bitwy, rozmazują na ciele młodzieńca odrobinę krwi pobitego przezeń wroga, co stanowi symbol przyjęcia junaka w poczet pełnoprawnych członków klanu.

Fianna

Fianna to elita erińskich wojowników – formacja złożona z najzręczniejszych, najmężniejszych i najsprawniej władających orężem mężczyzn Hibernii. Powstała wiele wieków temu jako przyboczna gwardia króla Ulaidh, Fionna Mc Cumhalla, wzorowana jest na bitnych oddziałach brehońskiej armii. Wraz z upadkiem znaczenia pięciu królestw i postępującym rozbiciem dzielnicowym Erinu przekształciła się w organizację najemnych, zawodowych wojowników, zaciągających się jako przyboczna gwardia ri. Nie zwraca się w niej uwagi na pochodzenie – każdy ma taka samą szansę awansu, co jest zgodne z dawnym hibernijskim powiedzeniem „człowiek jest kimś lepszym, niż jego pochodzenie". Swego wodza fianna wybierają sami; w istotnych sprawach ów wódz zwraca się o zaakceptowanie swej decyzji do towarzyszy, którzy mają prawo ją odrzucić, jeżeli uznają, iż szkodziłaby interesom całego zgromadzenia. W czasie pokoju każdy ma prawo zakwestionować kompetencje wodza i – jeżeli udowodni, iż jest od niego lepszy – zająć jego miejsce. Podczas wojny obowiązuje jednak surowa dyscyplina, a niesubordynację karze się śmiercią.

Aby przystąpić do fianna i uzyskać zaszczytny tytuł feinnidh (fenianina) trzeba przejść wiele ciężkich prób. Pierwsza z nich polega na zakopaniu kandydata do pasa w ziemi, uzbrojeniu go w tarcze i leszczynowy kij, a następnie zmuszeniu go do odpierania pocisków, ciskanych nań przez dziewięciu wojowników. Kandydat odpada, jeśli podczas tej próby okaże strach lub skrzywi się z bólu. Kolejny sprawdzian to bieg przez puszczę, będący jednocześnie ucieczką przed grupą fianna. Przegranym jest ten, kto da się złapać, zranić lub dopuści do potargania swych włosów, związanych w specjalny sposób. Następne próby to skok przez łuk, znajdujący się na wysokości czoła oraz przejście miedzy nogami partnera bez podnoszenia się powyżej jego kolan; w tym czasie należy dostrzec i wyciągnąć z jego stopy mały cierń, nie zwalniając przy tym tempa ruchu.

Kernowie

Mianem kernów określa się lekką piechotę z Erinu, stanowiąca główną cześć prywatnych wojsk klanowych władców oraz niemal całość walczących poza wyspą regimentów najemnych. Schemat rozwoju oraz prawie wszystkie (patrz wyżej) profesje wyjściowe kerna są takie same, jak najemnika; różni się od niego jedynie posiadanymi na początku przedmiotami, którymi są broń ręczna, tarcza, włócznia i skórzana kurtka.

Kern to profesja podstawowa.

Gallowglasi

Słowo gallowglass to przystosowana do języka Norranów nazwa ghaill–ghaedhill, co w mowie Hibernii znaczy „cudzoziemcy – Erińczycy". Są to zaciężne oddziały ciężkiej piechoty, składające się głównie ze Szkatów, powstałe w czasach najazdów Norsów i po dziś dzień stanowiące jedne z najwartościowszych jednostek w armiach władców z Zielonej Wyspy. Schematy rozwoju oraz umiejętności gallowglassów są takie same, jak u najemników; różnią się od nich jedynie ekwipunkiem, który stanowi kaftan kolczy z rękawami, tarcza i topór. Gallowglass to profesja podstawowa.

RELIGIA

Bogowie

Naczelnym bóstwem Erinu, podobnie jak Albionu, jest Danu – Bogini Matka (więcej informacji na ten temat znajdziesz w opisie Albionu), której kapłanami są hibernijscy druidzi. Do bogów zalicza się też kilku z Tuatha de Danaan, dzieci bogini Danu. Mieszkają oni w magicznej krainie zwanej Mag Mell, będącej także miejscem, do którego kierują się zmarli. Stamtąd Danannowie mogą w dowolnym czasie powracać na ziemię (w śmiertelnej powłoce). Bramami między oboma światami



są kopce zwane sidhe – stąd ta część Danannów, która nie została ubóstwiona, określana jest mianem Aes Sidhe, czyli „ludu kurhanów". Jako że Dannanowie są jedynie potomkami najwyższej bogini, nie mają osobnych kapłanów i miejsc kultów – większa część obrzędów ku czci Danu odprawiana jest także dla ich chwały.

Najważniejsi bogowie Erinu to:

Lugh – jego imię oznacza „jaśniejący". Jest wiecznie piękny i młody, zna się doskonale na każdym rodzaju rzemiosła i sztuki; to także bóg słońca, błyskawic, wynalazca wszelkich sztuk, a także opiekun handlu, pieniądza i dróg. Ubóstwieni są również jego synowie: drwal Luchtaine oraz Creidne – mistrz kowalstwa.

Dagda – jego imię znaczy „dobry bóg". Jest brzydki fizycznie, zupełnie niepodobny do Lugha. Nosi ze sobą ogromną maczugę: uderzenie jednym jej końcem przynosi śmierć, dotknięcie drugim – ożywia. Być może z tego właśnie powodu wzięło się miano tej broni: Crom Cruaich, Głowa Grobowca, czyli bóg śmierci i zniszczenia. Maczuga Dagdy jest tak wielka, że z trudem może ją unieść ośmiu wojowników. Dagda doczepił do niej koło i wozi ją jak taczkę. Zawsze ma też przy sobie kocioł; od tego naczynia, stale pełnego jedzenia, nikt nie odchodzi głodny. Jego żona to bogini Boann, opiekunka największej rzeki Erinu, noszącej to samo, co ona, miano. Ich dzieci to Oegnus, bóg urodzaju i wszystkiego, co rośnie, oraz Brig – bogini wiedzy, poezji i wróżb.

Dian Cecht – to bóg medycyny, bóstwo leczniczych źródeł.

Nuadha – zwany „srebrnorękim", jest bóstwem światła i rozwoju, sił walczących z mocami mroku.

Ogma – objawia się jako pomarszczony starzec, przyodziany w lwią skórę, trzymający łuk, strzały i maczugę, obwieszony delikatnymi łańcuchami. Jest wynalazcą pisma – ogamów.

Bobdh – właściwie nie należy do Tuatha de Danaan. Jej pochodzenie jest nieznane, dla porządku włącza się ją jednak w poczet dzieci bogini Danu, wychodząc z założenia, iż i tak jest matką wszystkich stworzeń. Bobdh to bóstwo pola bitwy; najczęściej występuje pod postacią kruka.

Goibniu – inny bóg kowalstwa, zajmujący się głównie wyrobem broni dla bogów i przygotowywaniem ich uczt.

Mannan – syn i następca boga morza Llyra, jedyny z Tuatha de Danaan, znany w całym Starym Świecie. Wedle wierzeń Erińczyków to on odwozi dusze zmarłych do Tir na nOg – krainy wiecznej młodości.

Kraina zmarłych

Dusze zmarłych Erińczyków ulatują ku czarodziejskiej wyspie na zachodnim oceanie, zwącej się Mag Mell – Ziemią Młodości i Rozkoszy lub Tir na nOg – Ziemią Młodych. Wyspa owa wynurza się z wody wsparta na czterech kolumnach ze złota. Wewnątrz niej, na srebrnej równinie, trwają nieustanne zabawy: wyścigi rydwanów, łodzi, uczty i śpiewy. Rydwany są ze złota, srebra lub brązu, konie złociste lub błękitne. Zewsząd rozbrzmiewa piękna muzyka, wszystko lśni cudownymi kolorami. Na obmywanych przez morze brzegach błyszczą przepiękne klejnoty. Nie ma tam śmierci, smutku, gniewu i rozpaczy. Za dnia po wyspie przechadza się promienisty Lugh, oświetlając swym blaskiem całą krainę. Wieczorami wzlatuje on nad białe równiny i zabarwia fale morskie kolorem purpury.

Dusze zmarłych odwozi do Mag Mell Manann mac Llyr. Do krainy zmarłych można też wkroczyć przez sidhe, jeśli podczas święta Samhain (patrz niżej), w porze, która nie jest ani nocą ani dniem (tzn. o świcie), obejdzie się kurhan zgodnie z biegiem słońca. Wówczas to otwiera się w nim szczelina, przez którą, będąc żywym, można wkroczyć do świata cieni. Niemal nikomu nie udało się jednak powrócić z takiej podróży, albowiem Aes Sidhe zazdrośnie strzegą tajemnic swej władzy.



Święta

Początek każdego z okresów erińskiego kalendarza jest czczony uroczystym, religijnym świętem, obchodzonym w wigilię dnia otwierającego dany sezon. Centralnym miejscem uroczystości jest zazwyczaj grób króla lub któregoś z bohaterów; czasem urządza się je wśród kamiennych kręgów druidów.

Najważniejsze święto to Samhain, obchodzone w przeddzień początku zimy. W tym dniu druidzi gaszą na swych ołtarzach święty ogień i zapalają nowy, symbolizujący rozpoczęcie następnego roku. W miejscu, zwanym Mag Slecht oddaje się tego dnia Dagdzie Crom Cruaich wszystko, co pierworodne. Teraz są tam zabijane tylko zwierzęta i ofiarowane płody rolne, jednak w dawniejszych czasach składano też ofiary z ludzi. Wierzy się, iż na tę noc na świat wracają zmarli, a wszelki ziemski autorytet ulega zawieszeniu. W celu odpędzenia



upiorów odprawiane są rytualne tańce i śpiewy. Drugą połowę zimy otwiera święto Imbolc, podczas którego dokonuje się symbolicznego oczyszczenia przez ogień i wodę. Lato rozpoczynało się w przeddzień 1 maja wielkim świętem Beltaine. W dniu tym gasi się stare i rozpala nowe ogniska, niecone przez druidów polanami z dziewięciu rodzajów drewna. Ogień symbolizować ma letnie słońce. Noc Beltaine to w niektórych regionach także czas składania krwawych ofiar z jeńców wojennych i przestępców oraz radosnych orgii.

Starzy i nowi bogowie

Wraz z misją Padraiga na wyspę wprowadzony został (choć nie bez oporów) kult bogów z kontynentu. Szczęśliwie jednak nie doszło do większych waśni, a co więcej, apostołowi Erinu udało się pogodzić elementy starej i nowej wiary, a nawet przenieść do Starego Świata kult jednego z hibernijskich bogów (Manannana) oraz zaszczepić tam eriński stan kapłański (druidów). W myśl wprowadzonej przez Padraiga doktryny, starzy bogowie uznani zostali za personifikacje różnych sił oraz aspektów Dawnej Wiary (z wyjątkiem Manannana), nowi zaś egzystują obok nich, uznawani przez wszystkich Erińczyków. Na wyspie wytworzyła się w związku z tym wyjątkowa sytuacja, niespotykana chyba nigdzie indziej – duża część Hibernijczyków oddaje cześć zarówno Tuatha de Danaan, jak i nowym bogom (dołączonym po prostu do panteonu bóstw).

Klasztory

Pierwsze klasztory Erinu założył jeszcze Padraig – w nadanym im wówczas kształcie przetrwały one do dnia dzisiejszego. Typowe monasterium to grupa chat, skupionych wokół świątyni. Opatów wybiera się spośród członków rodziny założyciela klasztoru, zaś arcykapłanem, sprawującym pieczę nad wszystkimi klasztorami Erinu jest opat klasztoru w grodzie Mergah – na północy wyspy. Erińscy mnisi są bardzo ekspansywni – za swój główny obowiązek uważają nieustanne podróżowanie i głoszenie prawd wyznawanych bogów. Poza tym zajmują się kopiowaniem ksiąg oraz spisywaniem starych opowieści i legend.

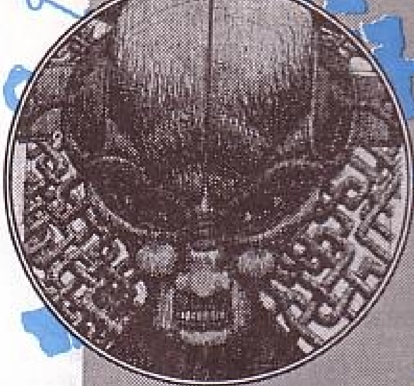
OSTMENI

Mianem Ostmenów określa się w Erinie zamieszkujących miasta potomków osadników z Norski. Dziś nie stanowią oni już raczej odrębnej grupy narodowościowej, lecz formację społeczno-prawną. Mówią po erińsku, noszą erińskie imiona i nazwiska, przestrzegają erińskich obyczajów. Różnią się strojem, podążającym za modami z kontynentu, oraz tym, iż nie podlegają prawu brehonów, lecz miejskiemu, które jest takie same, jak w grodach Starego Świata (na przykład w Imperium). Oznacza to, że obejmuje ich jurysdykcja sądów ławniczych oraz władza wójta lub burmistrza; mogą być skazani na karę śmierci lub okaleczenia za sporą część przestępstw etc. Uznają jednak władzę tego ri, na którego terytorium znajduje się miasto. Spośród Ostmenów rekrutuje się większość kupców.

NORRANIE

Norranie zostali zepchnięci na wschodnie wybrzeże wyspy, gdzie liniami potężnych umocnień odgrodzili się od napierających na nich klanów. Nic więc dziwnego, że kraj ten nazwano Twierdzą. Norranie, żyjący w Twierdzy nie różnią się obyczajami i prawami od swych pobratymców z Albionu. Wprowadzona przez nich administracja oparta jest na mniej więcej takich samych zasadach, co w ich ojczyźnie – z tą jednak różnicą, iż na jej czele stoi wicekról, tytułowany justycjarzem. Sądy sprawuje organ, zwany Ławą Justycjarską; istnieją też urzędy w rodzaju kanclerza lub skarbnika. Rada Justycjarska zasięga opinii u tzw. Rady Tajnej, złożonej z przedstawicieli rycerstwa oraz co znaczniejszych mieszkańców miast. Rada Tajna stanowi coś na kształt parlamentu i zbiera się corocznie.







SYMPATIA DLA DIABŁA

Dominika Materska

Ilustracje: Paweł Frąckiewicz

murotaccep menoissimer ni rutednuffe orp iuq iedif muiretsnm inretea te ivon i iem siniugnas xilac mine tse cih...

Oto jest kielich krwi mojej,
nowego i wiecznego przymierza,
która za was i za wielu będzie wylana
na odpuszczenie grzechów

wersja z Czarnej mszy.

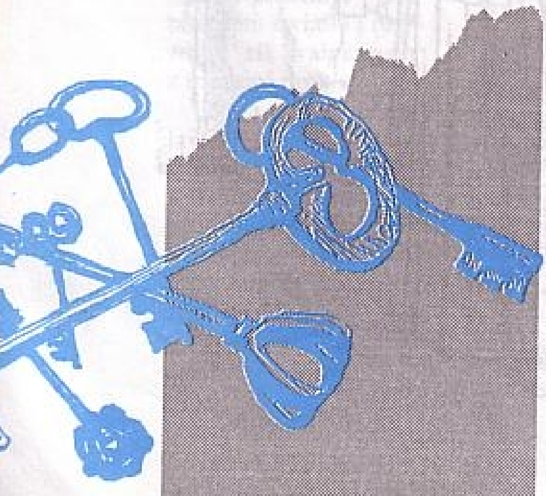
Diabeł ma tysiąc twarzy. Wąż czający się w Raju, potężny Lucyfer, odziany w czerń nieznajomy, który proponuje bardzo korzystne transakcje i pakty o duszę. Demoniczny kochanek zbierających się na sabatach wiedźm, opisywany czasem jako śmieszny półkoziołek z rogami, raciczkami, ogonem i ludzką twarzą. Bohater dowcipów, legend, podań i wielkich powieści stał się bogiem dla tych, którzy nie zgadzają się z zasadami naszego świata. Kiedyś czcili go templariusze (no, z tym to bym się nie zgodził – rednacz), dziś kochają sataniści. Skąd wziął się diabeł i i dlaczego, choć jest niby uosobieniem czystego Zła, wciąż fascynuje?

Niektórzy twierdzą, że Diabeł wywodzi się wprost od samego Jehowy: Bóg miał niegdyś dwie twarze: łaskawą dla swoich wyznawców i gniewną dla wszystkich innych. Gniewna twarz to Bóg-mściciel, bezwględny prześladowca tych, którzy w niego nie wierzą i, być może, przodek samego diabła. To on zsyłał na ludzi wojny i zarazy, to od niego pochodziło Zło – nieodłączny cień Dobra. Na samym początku, czyli jeszcze zanim urodził się Szatan, wierzono, że kosmos jest jednością, a Zła nie można oddzielić od Dobra, przypominają bowiem awers i rewers tej samej monety.

Walka Dobra ze Złem, Porządku z Chaosem, Ciemności ze Światłem to podstawa mitologii. W momencie, gdy ludzie rozdzielają siły rządzące kosmosem i zaczynają wierzyć w opowieści o wiecznej wojnie przeciwstawnych sobie sił, rodzą się złe duchy: potwory, demony i diabły. Jedną z najstarszych opowieści tego rodzaju jest stary mit indyjski. Zdaniem Hindusów na początku wszechrzeczy Geniusze Północy rozpoczęli walkę z Geniuszami Południa. Jedni i drudzy żądali prawa wyłącznego dostępu do eliksiru życia, cudownego napoju dającego nieśmiertelność. Po długiej i wyniszczającej obie strony wojnie Assours – Geniusze Południa – musieli ulec zamieszkującym Północ, bezwzględnym Devas. Tak narodziły się złe demony. Słowo devas dziwnie przypomina devil, a co ważniejsze echa tej pierwszej wojny można ponoć odnaleźć w skandynawskiej Eddzie i w mitach Egipcjan, Greków i Rzymian. Wojny bogów i gigantów, w które wierzyli Starożytni, to moment, kiedy decydowało się kto jest z nami, a kto próbuje nas zastraszyć, skusić i skrzywdzić; czas pierwszych klątw i błogosławieństw. To wtedy Zło po raz pierwszy zostało ucieleśnione.

Powstał bóg zła, dokładne przeciwieństwo geniusza dobra – łagodnego boga urodzaju.





W legendach i baśniach Zło zawsze zostaje pokonane, więc jego władca okazuje się nieodmiennie słabszy od dobrego przeciwnika. Przegrywa i przestaje być bogiem, nie może jednak umrzeć. Zostaje więc bóstwem poślednim, niejako drugiej kategorii: demonem, diabłem, Księciem Ciemności rządzącym tym, co w Kosmosie najgorsze. Jego domena to stanowiące cień Nieba Piekło, a także te wszystkie przeklęte miejsca: ciemne zakątki duszy, opuszczone domostwa, pełne trupów cmentarze, miejsca zbrodni i kaźni – miejsca zakazane i pełne pokus.

Demony i diabły wedle większości legend to także stworzenia boskie, tyle że zbuntowane: nie chciały słuchać swego Pana; zostały więc pokarane drugą, diaboliczną naturą i skazane na wieczyste potępienie. Było tak z upadłymi aniołami, które wbrew zakazom poślubiły ziemskie kobiety, było tak z legendarną Lilith i jej potomstwem. Lilith – pierwsza towarzyszka Adama, bardzo różniła się od jego drugiej żony, słynnej Ewy. Pewna siebie indywidualistka miała niepokorną, hardą duszę. Bóg stworzył ją nie z męskiego żebra, ale z prochu i gliny – zupełnie tak samo jak i Adama. Nic więc dziwnego, że Lilith nie chciała uznać wyższości męża, czuła się mu równa.

To właśnie ze związku Lilith i Adama narodziły się ponoć demony, a potomstwo pierwszej ludzkiej pary było, mimo małżeńskich kłótni, niesłychanie liczne. Lilith nie mieszkała w Raju długo: wkrótce`po stworzeniu dziewczyny, Bóg z Adamem wygnali ją do piekła i przygotowali miejsce dla Ewy. Lilith została diablicą: wedle Hebrajczyków uosabia to, co w kosmosie najstraszniejsze – siły śmierci, instynkt zabijania, esencję strachu. Pojawia się pod postaciami gepardzicy, pijawki, nietoperza i puchacza; dała początek wampirom, inkubom i sukubom – istotom nachodzącym ludzi we śnie, zsyłającym koszmarne sny i kradnącym siły życiowe.

Dlaczego tak się stało? Dlaczego zamiast inteligentnej i silnej Lilith, matką ludzi została próżna i podatna na wpływy Ewa? Źródła mówią o kilku możliwych powodach skazania Lilith na diabelstwo. Zdaniem niektórych diabłologów, w momencie stwarzania Lilith Adam, na którego prośbę zresztą powstawała, stał tuż obok lepiącego glinę Jehowy i z niecierpliwością czekał na obiecaną towarzyszkę. Niestety, magia kreatywna okazała się nieestetyczna, a nawet wręcz obrzydliwa. Adam patrzył jak grudy błota zamieniają się w piszczele i ścięgna, jak te oblekają warstwy łoju i skóry, jak dłonie stworzyciela upychają kiszki w jamie brzusznej, jak wtłaczają szare komórki w otwór czaszki i robiło mu się niedobrze. Szok był tak silny, że nawet piękność „gotowej" dziewczyny nie zdołała go zagłuszyć: Lilith już zawsze miała budzić w nim wstręt. Nic więc dziwnego, że ich pożycie nie było najszczęśliwsze, a któregoś rajskiego dnia Adam poszedł do Jehowy i ubłagał go, by Ten wypędził ją i dał mu nową kobietę. Za drugim razem Jehowa był przezorniejszy: uśpił Adama na czas kreacji, a za materiał wyjściowy wziął jego żebro, tak by małżonkowie mieli wspólne cechy, a Ewa przypominała Adamowi samego siebie. To drugie stworzenie zakończyło się pełnym sukcesem. Po przebudzeniu Adama ze snu, a Ewy z niebytu, małżonkowie padli sobie zakochani w ramiona. Lilith była wtedy już w piekle.

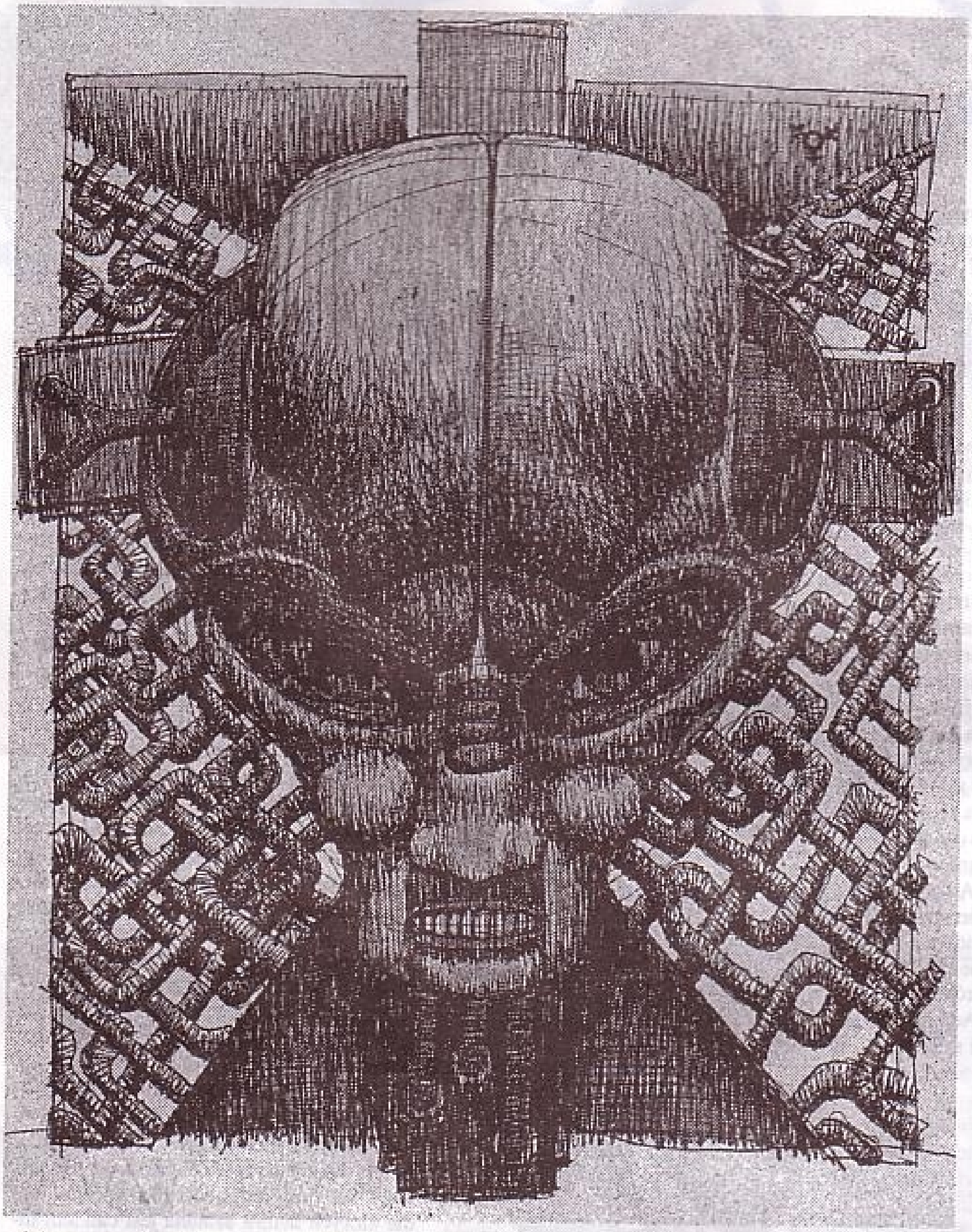


Inna wersja legendy mówi, że Lilith była nieuleczalną erotomanką, która nie dawała Adamowi chwili spokoju. Jehowa nie miał w końcu wyjścia i musiał usunąć ją z Raju. Grzeszna natura Lilith, a nade wszystko skłonność do rozpusty, przeszła na jej córki, nienasycone wampirzyce i demony seksu. Wreszcie ostatnie wytłumaczenie – najsmutniejsze i najbardziej prawdopodobne – Lilith była zbyt mądra jak na matkę ludzi. Prowadziła własne badania, chciała poznać i zrozumieć proces stworzenia. Adam nadawał roślinom i zwierzętom imiona, ona obserwowała ich organizmy, eksperymentowała z ogrodnictwem, zaprzyjaźniła się nawet z najinteligentniejszym ze zwierząt – aksamitnym Wężem o smukłych nogach. Któregoś dnia posunęła się w swoich badaniach za daleko – próbowała wytyczyć granice Raju i zobaczyć co jest po drugiej stronie okalającego go muru. Jej żądza wiedzy stała się niebezpieczna, zwłaszcza, że Adam nie potrafił przeciwstawić się małżonce i ślepo jej słuchał. Lilith została wygnana, jej miejsce zajęła kobieta, którą łatwiej było sterować. Mimo to Ewa, bo o niej mowa, uległa czarowi Węża i i tak doszło do grzechu. Ludzi wygnano na Ziemię, Węża ogolono i powyrywano mu kończyny.

Lilith i Szatan zamieszkali w Piekle. Przygotowywali miejsce kaźni dla dusz przyszłych grzeszników, wkrótce dołączyli do nich inni wielcy buntownicy: Belzebub, Pyton, Belial, Lucyfer. Ludzie zaczęli sobie stopniowo zdawać sprawę z istnienia Zła ucieleśnionego. Pierwszy raz uznano istnienie diabła w roku 447, wtedy to sobór w Toledo zdefiniował go i określił jego cechy. W 547 roku natomiast sobór w Konstantynopolu oficjalnie stwierdził, że diabeł jest nieśmiertelny i że należy go traktować jako wroga boskiego stworzenia. Od tamtej pory toczy się walka z diabłem, który stał się uosobieniem wszelkiego zła.

Przewrotny i niebezpieczny, diabeł fascynuje ludzi i nie pozwala o sobie zapomnieć. Ma wyznawców, wciąż potrafi zawładnąć naszą wyobraźnią, choć rozsądniej byłoby zatkać sobie uszy na jego głos. Równolegle z toczoną przez nas od wieków świętą wojną przeciw diabelstwu, powstawały doktryny religijne i filozoficzne, wedle których natura Szatana jest całkiem inna. Najważniejszym z wczesnych diabłologów był chyba żyjący w III wieku naszej ery Manes z Kabthany. Perski arystokrata (według niektórych – zdaniem innych były niewolnik – przyp. redakcji) i człowiek bardzo mądry stworzył księgę Acta Archelei, która nazywana jest często Biblią Manichejczyków. Tezy zawarte w księdze były tak rewolucyjne, że Manes zapłacił za nie życiem – perscy magowie kazali go ukrzyżować (wedle innych źródeł obedrzeć ze skóry i przepołowić – przyp. redakcji).

Wedle Acta Archelei światło i ciemność idą zawsze w parze, każda rzecz jest i dobra i zła, ze złem nie wolno więc walczyć, tylko należy je przyjąć. Jehowa stworzył całość kosmosu w tym i diabła, zasługuje więc na miano Boga Zła tak samo jak na miano Boga Łaskawości. Uczniowie Manesa, sekta manichejska twierdzili, że należy tłumić wszelkie namiętności i w pokorze godzić się na świat taki, jakim został stworzony. Mimo strasznych prześladowań sekta ta przetrwała kilkaset lat i zdołała opracować całą nowa filozofię: manicheizm, czyli



wizję rzeczywistości, w której jest miejsce i na diabła.

Dobro i Zło to dwa aspekty istnienia. Jeszcze przed samym aktem stworzenia świata Lud Ciemności zbuntował się przeciw Bogu. Bóg wcale ich nie ukarał, ale na uspokojenie i dowód łaskawości dał im trochę własnej Mocy – siły Dobra i Jasności. Mieszanka złej natury Ludu Ciemności i Światła, które otrzymali, to pramateria – powstał z niej świat, w którym żyjemy. Człowiek to złożenie dwóch przeciwnych żywiołów: nieśmiertelna dusza i duchowość w ogóle to późny dar od Boga, ciało, a nade wszystko seks i wszystko co się z nim łączy – to sprawka Diabła.

Uczniowie Manesa z upływem lat podzielili się na dwie frakcje. Część z nich uznała, że dusza jest ważniejsza od ciała, tak więc Dobro w przyrodzie dominuje Zło. Te sekty stawały się coraz bliższe chrześcijaństwu i po pewnym czasie, ku uldze biskupów, wracały na łono kościoła. Inne grupy manichejczyków tymczasem uznały, że to jednak Zło – pierwsze i głębiej zakorzenione, rządzi Dobrem, że to diabeł jest prawdziwym Ciemnym Panem i Księciem Ciemności. Postanowili go szukać i do niego się modlić. Tu powstał jednak nowy kłopot – choć kościół uczył, jak komunikować się z Bogiem, nikt nie miał pojęcia, jak czcić diabła. Manichejczycy musieli wymyśleć cały nowy rytuał – liturgie, modlitwy i przykazania – musieli stworzyć Szatana. I stali się pierwszymi satanistami (prawdę mówiąc, nie zgadzam się z tą opinią... Ale jest to temat na zupełnie nowy artykuł – przyp. rednacza).

Wiara w Diabła rozprzestrzeniła się błyskawicznie. Czcili go wprawdzie nieliczni, ale samo jego istnienie, pomysł, że wszędzie działa półboskie wcielenie Zła, bardzo odpowiadał ludziom wczesnego Średniowiecza. Mieli już na kogo zrzucać winę za swoje grzechy: to diabły kusiły i szeptały do ucha nieładne myśli, to one walczyły z Aniołami Stróżami o nasze dusze. Zaczęły powstawać legendy i opowieści o diable – ludzie stworzyli sobie wizję potwora z rogami i racicami, Kusiciela, który pragnie zniszczyć Dobro.

Kult diaboliczny, tajne rytuały stworzone przez czcicieli Zła Wcielonego opierały się na początku na zasadzie przekory. Robiono po prostu dokładnie to samo co zalecał Kościół – tylko że na odwrót. Wczesnośredniowieczne czarne msze to nic innego niż odbicie „oficjalnego" obrządku w krzywym zwierciadle: modlitwy odmawiano „od tyłu", krzyże Diabła miały odwrócone ramiona, zamiast hostii adorowano obsceniczne figurki, słowem uświęcenie zamieniano na świętokradztwo. Zasada przekory – złośliwe i groteskowe wykorzystywanie znanych wszystkim symboli stała się podstawą rytuałów czarnej magii, która swoje początki ma właśnie w czarnych mszach.

Najważniejszym symbolem wczesnośredniowiecznych czcicieli Diabła stał się pentagram, pięcioramienna gwiazda odwrócona tak, że jej czubek skierowany jest do dołu: znak ten to emblemat Kosmosu Upadłego, rządzonego przez niskie namiętności, które pokonały intelekt. Dwa górne ramiona pentagramu skojarzono z rogami: stąd był już tylko jeden krok do skojarzenia rogatego czarta z kozłem czy baranem.

Zwierzęta te, to po pierwsze, echo antycznych satyrów – znanych z pożądliwości pokrak (wedle średniowiecznych bestiariuszy kozioł i baran miały największe i najtwardsze fallusy), po drugie świętokradcza parodia postaci Chrystusa, który nazywał sam siebie Barankiem.

Liturgia pierwszych czarnych mszy była bardzo prosta: kapłan miał czarne szaty, na czarno przykrytym ołtarzu kładziono trzy czaszki i trzy księgi, paliły się czarne świece. Słowa wypowiadane przez kapłana były odwróceniem zdań znanych wszystkim z wizyt w kościele: zamiast „A słowo ciałem się stało" mówiono na przykład: „A ciało słowem się stało" – panowała wszechmocna zasada przekory. Niekiedy, aby odwrócenie było jeszcze mocniejsze – kapłanem czyniono kobietę. Sataniści chcieli, aby ich msze zamiast oczyszczenia i łaski zawierały elementy pohańbienia i klątwy – misterium zamieniano więc w orgię. W późniejszych czasach kapłanki „grały" rolę ołtarza i ofiary – odbywało się symboliczne spółkowanie. Chodziło oczywiście o świętokradztwo, ale zadziwia podobieństwo tych „seksualnych" mszy do kilkaset lat wcześniejszych pogańskich rytuałów płodności – dzięki satanizmowi przypomniano sobie niejeden dawny zwyczaj przodków.

Pod koniec średniowiecza podczas czarnych mszy zaczęto składać w ofierze zwierzęta. W tamtych czasach panował ciągle

głód – jedna klęska nieurodzaju szła za drugą i ponoć część satanistów tylko dlatego przystąpiła do sekt, by brać udział w rytualnym pochłanianiu upieczonych żywcem zwierząt. Z takich właśnie obrządków wyrosły Messes Sanglantes czyli przesławne, albo raczej niesławne, Msze Krwawe. Najpierw odprawiano je jedynie na odległych pustkowiach, wśród lasów i bagnisk, później w sekretnych komnatach wmurowanych w lochy średniowiecznych zamczysk.

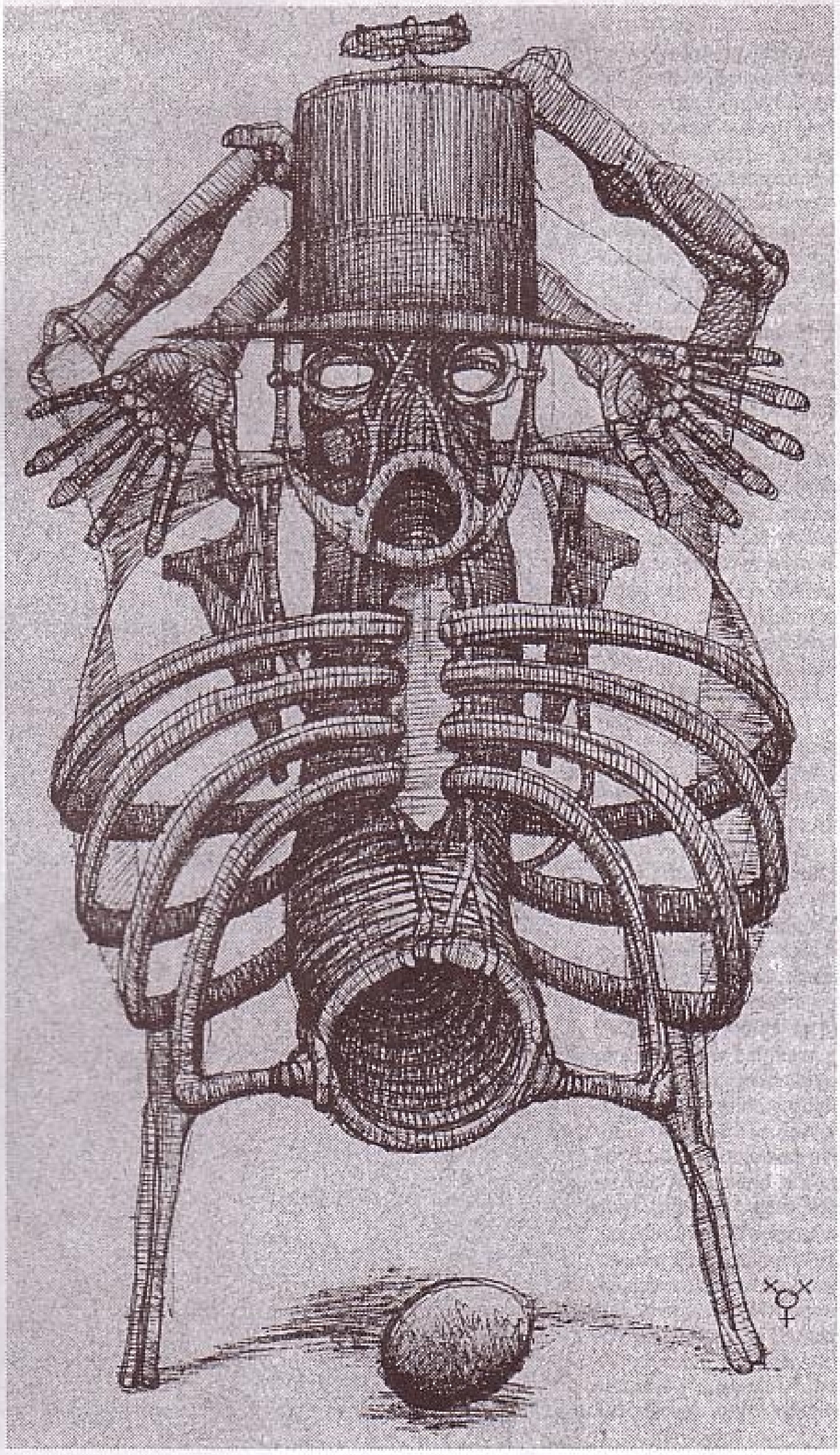
Najsłynniejsza Msza Krwawa odbyła się u wezgłowia łoża śmierci Karola IX, francuskiego króla satanisty, winnego tysiąca morderstw i zbrodni. O północy zaczął się obrządek. Zapalono czarne świece. Nad ustawionym w tajnej królewskiej sypialni ołtarzem powieszono obraz szatana wspinającego się na odwrócony krzyż. Do komnaty wszedł kapłan – był nim ksiądz wyrzucony z kościoła i mały chłopiec. Rozpoczął się rytuał – parodia świętej komunii, której „ksiądz" udzielił chłopcu. Na ołtarzu leżały dwa opłatki: czarna i biała hostia. Ksiądz dał białą chłopcu, a gdy tamten wziął ją pod język i wymówił słowa „Vim Patrior", ksiądz uciął mu głowę i położył ją na czarnym opłatku. Ofiara została spełniona.

Od takich mszy już tylko krok do czarnej magii. Późne średniowiecze zobaczyło całe zastępy satanistów maniaków, obrzędy sadystyczne i magiczne, zboczenia seksualne i pakty z diabłem, święta Inkwizycja, która wtedy powstała miała co robić. Wieki mijały i powoli formował się oficjalny wizerunek Diabła, obraz, w który wszyscy wierzyli. Diabeł ten potrafił wyjaśniać niezrozumiałe dla ludzi tajemnice, wiedział wszystko, był wszedzie. Nie można otworzyć księgi, wypowiedzieć nowej myśli ani zrobić kroku naprzód, by nie narazić się na spotkanie z nim. Ludzie żyli zastraszeni wizją mąk piekielnych – droga ku wieczystemu potępieniu była przecież szeroka i prosta. Nic dziwnego, że satanizm szerzył się w całym świecie. Od diabła nie dało się uciec, lepiej więc było go pokochać.

Najgorzej działo się we Francji, sytuacja była tam tak napięta, że król musiał założyć Chambre Ardente, specjalny trybunał, którego zadaniem było odszukiwanie i sądzenie członków satanistycznych sekt, a później także osób praktykujących czarną magię. Chambre Ardente działała przez lata, ostatnia rozprawa odbyła się w roku 1855, kiedy to sądzono grupę kobiet oskarżonych o świętokradztwo. Z zachowanych akt sądowych wynika, że kobiety te przystępowały do komunii świętej po kilka razy dziennie – w różnych kościołach – i starały się schować hostię pod językiem. Wychodziły z kościoła i wypluwały opłatek do specjalnych pojemników – tak uzyskana „świętość" była potem wykorzystywana do diabolicznych rytuałów. Rytuały te opierały się wciąż na założeniu, że istnieje osoba Diabła, zło wcielone, które można czcić, i który w zamian może udzielić swojej łaski. Same te misteria w wiekach XVIII czy XIX nie były już krwawe i nie pociągały za sobą niewinnych ofiar. Jedynymi, którzy mogli ucierpieć byli sami uczestnicy tych ekscesów – często uzależniali się od przyjmowanych rytualnie narkotyków, wpadali w chroniczną histerię czy nawet szaleństwo.

Ale nie wybiegajmy tak daleko naprzód. Koniec średniowiecza jest ważny z jeszcze jednego powodu. Powstają nowe wcielenia Diabła – zmienia się cywilizacja, zmienia się i wizja zła. Pojawia się Mefistofeles – diabeł okrutny, ale smutny i nieszczęśliwy. Jest upadłym aniołem, ma więc naturę dwoistą – mimo całego swojego zła pamięta jeszcze trochę słodycz życia anielskiego – wie, że dobro i piękno nie są dla niego, ale potrafi je rozpoznać i bardzo za nimi tęskni. Tęskni do tego stopnia, że umiera z zazdrości na myśl o tych, którzy są szczęśliwi – ze wszystkich sił próbuje ich skusić i unieszczęśliwić. Mefistofeles jest chory z zawiści. Jest także melancholikiem, jego własny smutek przewyższa nawet cierpienie, które zadaje innym.

To już nie włochaty i chutliwy potwór wpychający widłami dusze do kotła. To blady, ciemno ubrany nieznajomy. Spieszy się, ma nieobecny wzrok. Jest po trosze komiwojażerem, proponuje pakt, zachowuje się konkretnie i beznamiętnie. Nie musi nawet oszukiwać, to ten, który przystępuje do paktu, kłamie sam sobie – chce, by sprzedawać mu złudzenia. Mefistofeles nie podszeptuje pokus – przychodzi tylko do tych, co



w sercu nosili je od dawna. W średniowieczu diabeł był demonem i potworem, teraz jest handlowcem. Co sprzedaje? – oczywiście bogactwa i wieczną młodość, ale przede wszystkim wiedzę. Reklamuje ją jako wszechogarniającą moc niebiańską i rzeczywiście – wie więcej niż ludzie, ale bynajmniej nie wszystko. Odkąd upadł i stracił naturę anielską, obca mu jest wiedza o porządku wszechrzeczy i prawach stworzenia – ma tylko wiedzę ziemską, tą do której może dojść i człowiek. Mefistofeles przeprowadza więc transakcje korzystne tylko dla siebie. Ale nie dają mu one zadowolenia. Wszystkie zdobyte dusze oddaje panu Piekieł, którego nienawidzi i któremu służy. To Lucyfer odwiódł go od Boga.

Człowiek sam na siebie wydaje wyrok. Jedynym prawdziwym grzechem jest rozpacz, niewiara w Boga i siłę jego miłosierdzia. Pakt z diabłem oznacza uznanie faktu, że Dobro jest za słabe, by mi pomóc – zgrzeszyłem tak ciężko, że nie ma dla mnie odpuszczenia. Takie postawienie sprawy świadczy przede wszystkim o wielkiej dumie „arcygrzesznika". A właśnie niewiara i duma prowadzą wprost do Piekła.

Samo Piekło także ulega transformacji. W Średniowieczu sprawa była prosta – wszyscy świetnie wiedzieli jak wygląda model Kosmosu Stworzonego. Na samym jego szczycie znajdowała się boża siedziba – Niebiosa czyli raj. Niżej było niebo – stamtąd zwisał wielki złoty łańcuch, na którym zawieszono kulę ziemską. Jeszcze niżej panował pierwotny chaos, z którego niegdyś Bóg stworzył świat. W chwili Upadku Lucyfera powstało Piekło. Wyłoniło się z chaosu dokładnie tam, gdzie wylądował zły duch. Lucyfer spadł tak nisko, że minął po drodze Ziemię, przebił ją na wylot i zatrzymał się gdzieś pod nią. Piekło to było miejscem konkretnym – umieszczano je zawsze na dole średniowiecznych map.

Kiedy narodził się Mefistofeles, Piekło było wszędzie. Z konkretnego, geograficznego miejsca stało się stanem psychicznym. Mefistofeles tłumaczył grzesznikom: Piekło jest tam gdzie ja. Co miał na myśli? Większość diabłologów uważa, że cierpienie Mefistofelesa – cierpienie nie oglądania Boga było niewyobrażalnie silne. Cierpienia rasy ludzkiej to tylko jego nikły cień, tak więc chora dusza Mefistofelesa stała się siedzibą najstraszliwszej męki. Grzech jest brakiem harmonii z Kosmosem Stworzonym, niezgodą na rządzące nim prawa, niespełnionym pożądaniem. Jedyne Piekło jakie istnieje.

Antyczna wizja Pól Elizejskich, spokojnej krainy śmierci, gdzie dusze filozofów błąkają się zobojętniałe i można je nawet odwiedzać – jak robił to Odys czy Morfeusz, odeszła na zawsze. Zniknął też sadystyczny Hades, gdzie eksperymentowano z wymyślnymi torturami. Ciekawa sprawa – „nasze" Piekło, choć jest siedzibą Diabła powstało niezależnie od niego. Filozofowie wymyślili je nie (jak to było z szatanem) na zasadzie przeciwieństwa i równowagi Dobra i Zła w Kosmosie, ale wysnuli z teorii reinkarnacji. Wiara w wędrówkę dusz zakładała, że po śmierci płacimy za grzechy poprzedniego życia – nasze kolejne wcielenie to kara, przynosi nam poniżenie i cierpienia. Stąd już tylko krok dzieli od koncepcji Piekła jako miejsca tortur. Oficjalnie piekło to powstało dekretem Soboru w roku 547, wtedy zlokalizowano i opisano je po raz pierwszy.

Można się było tam zgłosić po radę i pomoc. Oczywiście „kosztowało" to duszę i wiązało się z wieczystym potępieniem. Pod koniec średniowiecza rozprzestrzenił się zwłaszcza envoutement, czyli praktyka czarodziejska mająca na celu unicestwienie nieprzyjaciela. Dzięki pomocy piekielnej, na wroga można było rzucić klątwę, topiąc lub przekłuwając ochrzczoną jego imieniem figurkę z wosku czy innego tworzywa. Filip VI Francuski znalazł ponoć taki wizerunek własnej osoby, przeraził się, ale dzielnie wrzucił figurkę w ogień ze słowami, które zapisali kronikarze: Zobaczymy, czy silniejszy jest Diabeł, co mnie chce doprowadzić do zguby, czy Bóg, który mnie chce uratować! Filip był niesłychanie odważny – wydanie wizerunku płomieniom było bowiem dopełnieniem czarnego rytuału – król otwarcie zadeklarował niewiarę w potęgę diabła. Taka brawura rodziła się w odpowiedzi na powszechny terror, życie w stałym lęku przed diabłem i czarami.



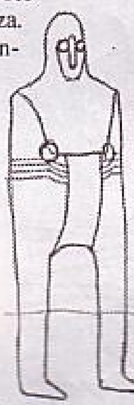
Jak pokonać strach? Odpowiedzią był śmiech i kpina. Fantastyka diabelska, która wyrosła z głębokiego lęku i naiwnej wyobraźni naszych przodków stworzyła całe zastępy diablików śmiesznych i żałosnych. Przestały one szybko budzić zgrozę. Malowano ich orszaki, wymyślano opowieści o diabłach specjalizujących się w podburzaniu mniszek w żeńskich klasztorach – słowem, przestało być tak strasznie poważnie. Fantazjowanie na tematy diabelskie miało jednak i groźniejsze skutki – wymyślono postać diabelskiej kochanki – rozpustnej czarownicy,

specjalistki od napowietrznej jazdy i organizatorki sabatów. To wiara w diabła jest pośrednio odpowiedzialna za los tysięcy nieszczęsnych kobiet, które spalono pragnąc wyplenić zabobon.

Diabelskie sztuczki, jakich diabeł uczył ponoć swoich adeptów, da się w większości wytłumaczyć – są one prawdopodobnie tym, co my nazywamy hipnozą. Najsłynniejsza z takich sztuczek to bilokacja, czyli umiejętność przebywania w co najmniej dwóch miejscach naraz. Niewidzialny adept czy adeptka towarzyszyli swojej ofierze, nawiedzali ją na jawie i we śnie, aż w końcu doprowadzali do śmierci czy histerycznego obłędu. Diabeł był też ponoć autorem słynnej księgi Grimoire – zbioru recept diabelskich.

Księga ta zawiera wiele dość bzdurnych i w większości paskudnych przepisów „magicznych". Na przykład, aby wyleczyć z nałogu pijaka, trzeba wziąć trzy żywe kawki i zamknąć w kadzi z winem. Kiedy już zdechną, muszą pozostawać w naczyniu przez trzy kolejne doby. Potem wino trzeba odcedzić i podać nałogowcowi do obiadu. Z diabelską pomocą wyleczymy go na zawsze – do śmierci wina do ust nie weźmie. Jeśli natomiast napadnie nas wąż, trzeba śmiało spojrzeć mu w oczy i zakrzyknąć magiczne słowa Osi, Osoa, Osia – efekt murowany: wąż będzie na naszej łasce i niełasce.

Gorzej, gdy napada nas człowiek lub nawet grupa kilku osób. Należy wtedy powiedzieć Veide, Rongan, Rada Bagabin, uklęknąć na kolano, dotknąć prawym nadgarstkiem gruntu i wstać ponownie. Napastnicy już leżą trupem. Aby widzieć nocą wystarczy wetrzeć sobie w twarz krew nietoperza. Żeby widziec to, co dla innych niewidzialne trzeba natomiast, uwaga, zmieszać ekstrementy rudego kota z tłuszczem białej kury i uzyskaną papkę wetrzeć sobie w powieki i skórę wokół oczu. Kto chce – niech próbuje. Właściwie jedyne, czego można się było z diabelskiej Grimorie nauczyć, to wiedza o roślinnych truciznach i naturalnych afrodyzjakach, wykorzystywana zazwyczaj w celach przestępczych. Adept leczył lub sprowadzał bezpłodność, zatruwał bydło i studnie.



Poważne przestępstwa związane z kultem diabła można podzielić na trzy kategorie. Po pierwsze, zbrodnie popełniane przez zafascynowanych swoją potęgą początkujących. Po drugie – zbrodnie namiętności: zawiść, zazdrość, nienawiść, żądza zemsty i miłość do czystego Zła doprowadziły do zbrodniczego szału niejednego satanistę. Wreszcie po trzecie, przestępstwa popełniane przez maniaków seksualnych, dla których wiara w Diabła stawała się zboczeniem.

Fascynacja diabłem opanowywała zadziwiająco często wspólnoty religijne, popełniano tam zazwyczaj zbrodnie trzeciego typu – być może skutkiem narzuconego celibatu i obsesyjnej czystości. Jeden ze słynniejszych przypadków diabolicznej zbiorowej histerii wydarzył się we francuskim klasztorze, w którym grupę mniszek zaczęły prześladować napady konwulsji. Biedne zakonnice szarpały się i szeptały niezrozumiałe słowa. Na darmo starano się im pomóc. W końcu przybyli egzorcyści. Ci stwierdzili, że za pożałowania



godny stan mniszek winę ponosi dwóch księży – domniemanych satanistów. Jeden z nich, Bouille, wciąż mieszkał w klasztorze, drugi – Ricard – nie żył od ponad roku. Bouille'a poddano torturom, a kiedy przyznał się do romansu z jedną z mniszek – spalono.

Adeptem diabła jest określany w aktach sądowych także pomniejszy przestępca, nieszczęsny pasterz nawiskiem Hoque. Kiedy dziwna epidemia zaczęła dziesiątkować stada bydła, ktoś rozpuścił plotkę, że to Hoque przywołał Diabła i całe nieszczęście. Pasterza pojmano, aresztowano, osądzono i skazano na ciężkie roboty. Epidemia jednak nie ustępowała. Władze kościelne osadziły więc w celi gdzie Hoque oczekiwał na przewiezienie na galery, współwięźnia – szpiega. Nasłany „towarzysz" zdołał zdobyć zaufanie Hoque'a i wyciągnął od niego, co stało się stadom. Hoque przyznał, że zakopał w oborach drewniany „charm" – siedlisko złej magii. Aby uzdrowić stado należy „charm" spalić. Szpieg powtórzył wszystko odpowiednim ludziom. „Charm" odkopano i spalono. Epidemia ustała, zwierzęta wyzdrowiały. Podobno w chwili gdy „charm" płonął, Hoque padł w potwornych bólach.

Wiara w Diabła miała więc zawsze wiele wspólnego z wiedzą o ziemi i naturze, pogańską demonologią i obrzędami z czasów najdawniejszych. Obyczaje te przetrwały, a postacie z pradawnych wierzeń, na przykład Zielony Człowiek – symbol śmierci w naturze – zaczęto mylić z Diabłem. Takie półpogańskie, a półdiabelskie postacie występowały w dawnych sztukach religijnych wystawianych podczas świąt Wielkanocy i Bożego Ciała. Ich potomkowie to diabły z naszych jasełek, a także postać Króla Olch z bajek niemieckich (mieszkał w lesie i porywał dzieci – składał młode życia w ofierze umierającej jesienią naturze – zresztą Król Olch jest przeinaczoną w tłumaczeniu nazwą władcy anglosaskich faerie – przyp. red.).

Przyzwyczailiśmy się do diabła – stał się bohaterem najpiękniejszych i najstraszliwszych opowieści ostatnich kilkuset lat. Był demonicznym kochankiem: uosabiał namiętność i śmierć w niejednym romansie dia niegrzecznych panien. Najsłynniejszy z takich demon lovers to Heathcliff z Wichrowych Wzgórz. Dziecko – znajda, smagły i najprawdopodobniej cygańskiej krwi wychowywał się z dziećmi porządnej rodziny na dzikich wrzosowiskach środkowej Anglii. Chłopiec był jak wicher i jak skały: nierozumiały i nieokiełznany. Przypominał demona – władcę wrzosowisk z pradawnych

czasów. Miłość między nim, a Cathy córką jego dobroczyńców sprowadziła nieszczęście na całą rodzinę.

Słodki Mefistofeles – takimi słowami zwracał się do wysłannika piekieł najsłynniejszy kontrahent Diabła – uczony Doktor Faustus. Faustus kochał Diabła, chciał widzieć w nim ucieleśnienie buntu i nieposłuszeństwa, coś prawdziwego, coś dalekiego od hipokryzji świata. Niestety, Faustus zawiódł się na swej miłości, Mefisto okazał się jedynie cieniem istnienia, jedynie nieobecnością Dobra – był wewnętrznie pusty, parodiował jedynie naiwne wierzenia ludzi.

Pakt z diabłem jest także osią słynnej opowieści o Melmothie Wędrowcu. Melmoth przypomina trochę Faustusa, a trochę Żyda Wiecznego Tułacza i Kaina. Zawiera on lekkomyślnie umowę z Szatanem – podpisuje cyrograf o duszę – ma obiecane bogactwa, wieczną młodość i nienaturalnie długie życie. Szybko jednak dochodzi do wniosku, że popełnił głupotę – usilnie próbuje wycofać się z umowy. Spędza lata na błąkaniu się po świecie w poszukiwaniu kogoś, kto cierpiałby tak bardzo, że byłby gotów zamienić się z Melmothem – przejąć jego cyrograf. Melmoth zaś cierpiałby lub nawet umarł za niego.

Jeszcze bardziej przerażające są dzieje Roberta Wringhima – schizofrenika, który uwierzył, że chwilami widuje się z diabłem. Robert gnany swoim szaleństwem próbuje się wyspowiadać, próbuje odpokutować za nieistniejące winy, w które głęboko wierzy, a diabeł niczym świetny psycholog próbuje wykorzystać jego obsesje we własnym celu – namawia go, by poszedł w świat i wymordował grzeszników – rozpala w nim fanatyzm religijny.

Czy można odwrócić los i odkupić winę? Czy można odzyskać straconą duszę, nie dopuścić do śmierci i zagłady? Czy można odpowiedziec na te pytania, nawet pod koniec dwudziestego wieku, bez odwołania się do Diabła?

Pewien nowojorski milioner sprosił gości na niesłychanie wystawne party. Gdy wszyscy byli już w środku, zamknął dom i poprosił zgromadzonych, by przeszli do salonu posłuchać jego opowieści. Mówił o niesłychanie bogatym weneckim Księciu, który podczas szalejącej w średniowieczu dżumy kazał zamurować się z kilkoma przyjaciółmi w zamku. Ucztowali i bawili się, zapasów mieli na kilka lat. Wiedzieli, że za murami zamku szaleje śmierć i umiera cywilizacja, ale ich szaleńczy karnawał trwał w najlepsze. Wielodniowa uczta przesuwała się z komnaty do komnaty, aż którejś nocy goście księcia dotarli do ostatniej z sal.

Wtedy zorientowali się, że jest o jedną osobę więcej. Pojawił się ktoś nowy – tajemniczy przybysz w czerwonej opończy. Książe podszedł do niego i dotknął szaty w kolorze krwi. W tej samej sekundzie padł martwy. Goście nie mieli gdzie uciekać – dotykał ich kolejno, a oni umierali. Korytarze zamku pokryły ich martwe ciała. Wkrótce cisza



i rozkład zapanowały w siedzibie dumnego księcia. Zarazy nie dało się uniknąć, wyrok wydany przez los musiał zostać wykonany.

Nie ma ucieczki przed losem, powiedział swoim gościom nowojorski milioner, a potem wyjaśnił, czemu ich tu zamknął i na czym polegał jego szatański plan. Milioner dowiedział się właśnie, że jest chory na AIDS.

Wieki mijają, ale porządek rzeczywistości jest wciąż ten sam.To szatan musi mówić o zarazie i śmierci, wskazywać na przerażające sfery życia - o nich też nie wolno nam zapomnieć. Wiek dwudziesty to stulecie nowych ruchów satanistycznych – najsłynniejsza współczesna wersja kultu diabolicznego została opracowana przez Antona Sandora La Veya w USA.

La Vey, były treser lwów, sztukmistrz i iluzjonista, z wykształcenia był kryminologiem. Od dziecka interesował się czarną magią, okultyzmem i opowieściami o wampirach. Nie wiemy dokładnie, jak wyglądało jego życie – ze wspomnień, które zostawił wynika, że w młodości spędzał czas z ludźmi oddającymi się namiętnie rozpuście i deprawacji. Jak sam pisze, ludzie ci „popełniali zbrodnie w sobotę, a spowiadali się w niedzielę". La Vey doszedł w końcu do wniosku, że chrześcijaństwo oparte jest na kłamstwie. Postanowił zostać satanistą.

Na początku, na przełomie lat 50 i 60, praktykował satanizm prywatnie, w swoim mieszkaniu w San Francisco. Potem zaczął spraszać ludzi i opowiadać im o literaturze „diabelskiej", czarnej magii, seksie i roli instynktu w naturze człowieka. Szybko zyskał rozgłos. Po pewnym czasie uroczyście ogłosił powstanie Kościołu Szatana.

Ceremonia powołania tej instytucji do życia odbyła się w San Francisco, w noc Walpurgii z 30 kwietnia na 1 maja 1966 roku. La Vey objął urząd Arcykapłana i Maga Czarnego Obrządku. W dwa lata potem, w roku 1968, już jako Arcykapłan wydał „Biblię Szatana" – zbiór myśli i twierdzeń autora odzwierciedlających jego poglądy na wiarę w Księcia Ciemności. Są tam wskazówki, w jaki sposób powinien żyć satanista oraz sławne „9 Oświadczeń" – parodia Dziesięciu Przykazań. Ten antydekalog to lista prawd na temat istoty Szatana. Zdaniem La Veya najważniejsze są trzy wartości: słowo, muzyka i pobłażliwość. Muzyka najlepiej oddaje emocje, słowa pozwalają komunikować sobie konkretne informacje, a pobłażliwość... pobłażliwość zaciera granicę między Dobrem a Złem, dzięki niej nie osądzamy innych. W świecie pobłażliwych jest miejsce na wszystko, także na złe moce. Zdaniem Diabła jest właśnie odpowiedzialność za Zło – nieodłączny element Kosmosu. Aby istniała jasność, musi być i ciemność, porządek i harmonia zaś potrzebują tła chaosu. Mefistofeles nie na darmo przedstawił się kiedyś Faustusowi Jam jest częścią tej siły, co wiecznie Zła pragnąc, wieczne czyni Dobro.



BYĆ MOŻE JESTEM SZALONY, ALE KOCHAM CIĘ

Miłość w RPG

Maciej Nowak

Ilustracje: Jarosław Musiał

– Jestem twoją śmiercią...

– Nie jesteś moją śmiercią. Nie ma śmierci, jest miłość.

(rozmowa dwojga graczy)

Miłość – najpiękniejsze uczucie, jakie zna człowiek. Najpiękniejsze i jednocześnie najbardziej przeklinane. W jego imieniu dokonuje się bohaterskich czynów i poświęceń, ono rozpala w sercach bardów płomienie poezji. Często rujnuje życie, czyniąc tych, którym los poskąpił swych darów, najsmutniejszymi istotami na świecie.

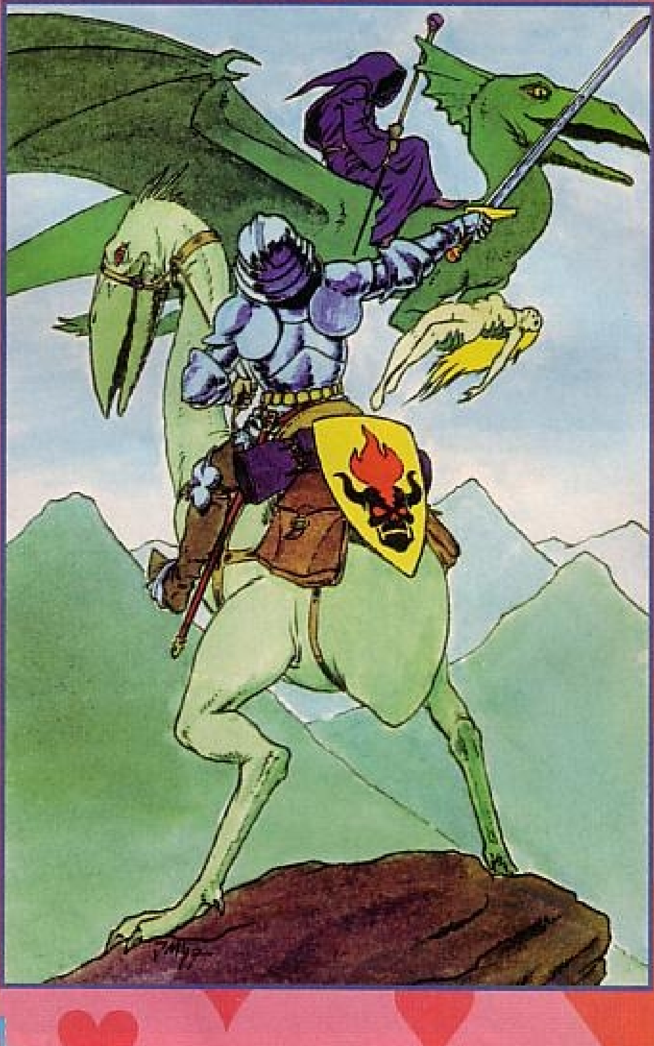
Klątwa i błogosławieństwo, ciało i krew, ogień i woda.

Po prostu miłość.

Być może temat, którym chcę zająć się w tym artykule spowoduje, iż zostanę okrzyknięty profanem, że zostanę doszczętnie zrugany za spłycanie tego uczucia. Pragnę bowiem napisać o miłości w grach fabularnych, wielkiej roli, jaką odgrywa ona w życiu przemierzających szlaki bohaterów przygód, a pośrednio – także prowadzących ich osób. Chodzi mi przede wszystkim o miłość silną, nieodpartą, taką, której potęgę docenić mogą jedynie wytrawni gracze i Mistrzowie Gry, czyli po prostu ci, którzy nad rzucanie kostkami przedkładają emocje i pełne przeżywanie doznań swego bohatera.

Rozważania rozpocznę jednak od miłości realnej, tylko pośrednio (zazwyczaj) powiązanej z wydarzeniami w baśniowym świecie. Chodzi mi o sytuacje, kiedy w skład jednej drużyny (rozumianej jako gracze i MG) wchodzi zakochana w sobie para. Kilka razy zdarzało mi się spotkać z takim przypadkiem i przyznać muszę, że prawie zawsze byłem w dość kłopotliwej sytuacji. Powstaje bowiem problem, czy uczucia z naszej rzeczywistości należy przenosić do świata gry, czy czyn taki nie jest pogwałceniem świętości i prywatności doznań? Jeśli zaś można to zrobić, to w jaki sposób i w jakim zakresie? Jeśli owa para należy do grupy graczy, kwestia jest zasadzie możliwa do rozwiązania (choć niestety tylko częściowo). Po prostu zakochani zwykle nie chcą rozstawać się ze sobą nawet w wyimaginowanym świecie – dlatego też tam również pozostają parą. Rodzi to jednak kolejny problem, związany ze wspomnianą już wcześniej prywatnością uczuć: MG ma wówczas spory kłopot z oceną stopnia realności odgrywanych postaci, nie może bowiem wymagać od tej pary obnażania wszystkich swych sekretów. Z drugiej jednak strony, nie przenoszenie realnego uczucia do świata gry owocuje emocjonalnym rozbiciem rozdzielonej pary, nie potrafiącej dobrze odgrywać wzajemnej obojętności.

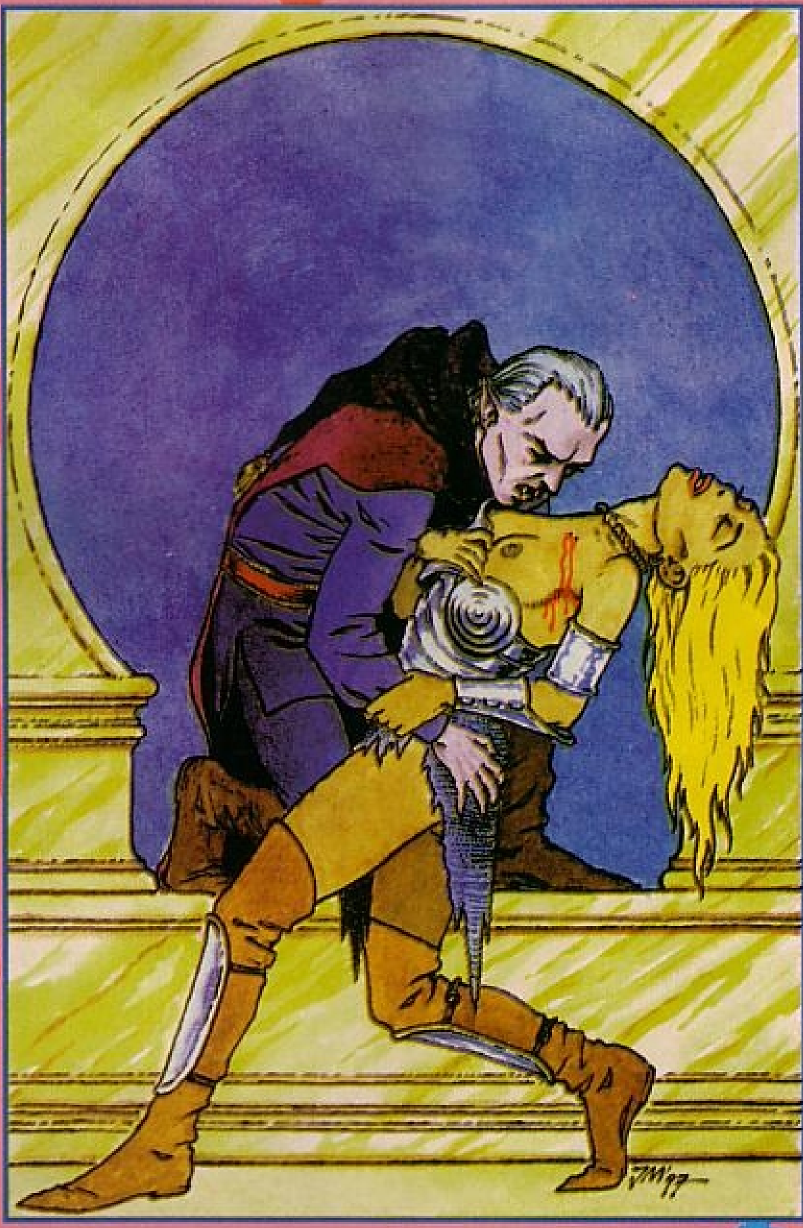
Najokrutniejsze rozdarcie ma miejsce, gdy zakochani znajdują się po obu stronach barykady – jedno z nich jest graczem, drugie zaś Mistrzem Gry. Obiektywne ocenianie bohatera jest wtedy właściwie niemożliwe, co gorsza jego próba może wzbudzić pretensje podległej MG strony: wszak nie okazuje on/ona wtedy swego uczucia. Kiedy jednak idzie za głosem serca, pozostali gracze są słusznie niezadowoleni z panującej w drużynie nierówności. Jak widać sytuacja to trudna i właściwie bez wyjścia – dlatego najlepiej jej unikać.



Teraz przejdę do właściwego zagadnienia, a mianowicie miłości postaci do bohaterów niezależnych (i vice versa). Uczucie tego rodzaju jest głównym motywem wielu znakomitych przygód, pozwala bowiem najgłębiej zidentyfikować się z odgrywanym bohaterem, wraz z nim płakać i radować się, uczynić go herosem bądź łajdakiem. Jest także świetnym narzędziem Mistrza Gry, uzasadniającym poczynania drużyny i nadającym głębi jego scenariuszom: srogiego włóczęgę potrafi zmienić we wrażliwego, zdolnego do poświęceń człowieka – lub też odwrotnie, przez związane z miłością nieszczęście, może przeistoczyć bohatera w zgorzkniałego straceńca. Zakochany łowca przygód zazwyczaj pragnie porzucić niespokojny żywot awanturnika – i nie waha się ani chwili z samotnym wyruszeniem do fortecy złego czarnoksiężnika, więżącego jego umiłowaną. Kogo innego zaś zamordowanie bliskich mu osób przez sługi zła może skłonić do porzucenia dotychczasowego życia i wyruszenia na szlak...

Czasem uczucie takiego rodzaju wprowadza zamęt i niezgodę w grupie, podzielonej wspólną miłością kilku bohaterów do jednej osoby. Czy zniszczy ono łączące ich więzi przyjaźni, czy też je scementuje, jakie tragedie przyjdzie im wspólnie przejść – na to odpowiedzieć może tylko życie: także to w wyimaginowanej rzeczywistości.

Jednak o ukochaną osobę rywalizować można nie tylko z towarzyszami z drużyny. Czasem zdarza się, iż szczęście zakochanych burzy zawistny, żądny odwetu BN, odtrącony wcześniej przez jedno z nich. Miotają nim sprzeczne uczucia, pragnie jednocześnie pomścić swą krzywdę i zdobyć umiłowaną (umiłowanego). Próbuje zabić rywala lub też, jeśli jest wystarczająco perfidny i sprytny, przy pomocy misternych intryg zniechęcić do niego wybranego towarzysza. Czasem po prostu porywa tego, kogo kocha, nie mogąc znieść tęsknoty i licząc na to, że dzięki oddaleniu i dawanym przezeń dowodom przywiązania zniknie uczucie, żywione do jego rywala. Ów bohater niezależny nie musi być z gruntu zły – jeśli Mistrz Gry uczyni go dobrym człowiekiem, zaślepionym przez palące serce uczucie, przygoda nabierze jeszcze większej głębi. Samo wyeliminowanie go stanie się bowiem czynem nagannym, morderstwem, obciążającym sumienie postaci, pragnącej uchodzić za prawą. Jednakże pozostawienie mu inicjatywy skończy się nieszczęściem kochanków – nie powstrzymany, dążyć będzie do zdobycia umiłowanej osoby. Nagle bohaterowie zostaną postawieni w obliczu odwiecznego wyboru



między większym a mniejszym złem, cokolwiek uczynią, pozostawi na ich duszach rysę. Chyba że spróbują w pokojowy sposób wyleczyć swego adwersarza z chorej miłości – poprzez rozmowy, łagodną perswazję. Cóż, myślę, że postawienie graczy wobec tak subtelnego, psychologicznego problemu, może być ciekawsze niż zabicie kolejnego smoka. A gdy kochankowie szczęśliwie pokonają już przeciwności losu, ich przyjaciela z drużyny może spotkać to, co przeciwnika ich związku...

Wybór między mniejszym i większym złem może mieć jeszcze inny, znacznie bardziej tragiczny aspekt. Przypuśćmy, że umiłowana przez nas osoba stanowi dla innych straszliwe zagrożenie, od zlikwidowania którego zależy los całej społeczności lub nawet świata – my zaś niejako z definicji zajmujemy się właśnie unicestwianiem takich zagrożeń. Co mamy wtedy zrobić: zabić tego, kogo kochamy i skazać się na wieczną rozpacz, czy też oszczędzić go kosztem przyjaciół, bliskich i niewinnych ludzi, przyzywając ku sobie potępienie i straszliwe wyrzuty sumienia? Który krok jest tym właściwym, jakiż to złośliwy bóg postawił nas przed takim wyborem? W opisanej sytuacji znalazł się m.in. wiedźmin Geralt w opowiadaniu „Mniejsze zło" Andrzeja Sapkowskiego. On wybrał śmierć ukochanej – jak postanowią bohaterowie graczy? Oczywiście, nie zawsze sytuacja wyglądać musi tak dramatycznie. Czasem pojawić może się trzecie rozwiązanie, pozwalające po heroicznym wysiłku zakończyć wszystko szczęśliwie. Dla przykładu, mag Gilliand pokochał piękną córkę swego wroga, czarnoksiężnika Barabasza. Dziewczyna miłuje go, ale jest posłuszna rozkazom swego ojca, godzącym w wartości wyznawane przez dobrego czarownika. Gilliand ma do wyboru albo ją zabić i uwolnić świat od sługi Barabasza, albo nie czynić tego i zdradzić swe ideały. Szczęśliwie pojawia się tajemniczy artefakt, który pozwoli zmienić charakter czarnoksiężnika i tym samym zakończyć konflikt. Po wielu niebezpiecznych przygodach, magowi udaje się go zdobyć i rozwiązać dramatyczny dylemat – cała rzecz kończy się happy endem.

Jednak czasem wybory są znacznie trudniejsze. Zdarzyć się może, iż życie jednej z postaci zależeć będzie od tego, czy druga zdecyduje się poświęcić za nią swoje. Wtedy rzadko kiedy pojawia się inne wyjście. Mrok rodzi się niezależnie od podjętej decyzji, nigdy nie udaje się uwolnić od wyrzutów sumienia i uporczywego pytania „czy musiało tak się stać?"

Miłość między bohaterem niezależnym, a postacią gracza to nie tylko uczucie do innych ludzi. Czasem okazać się może ona

czymś straszniejszym, pełnym ciemności i rozpaczy. Każdy z was pamięta zapewne historię hrabiego Draculi, zakochanego w inkarnacji swej zmarłej żony? Wyobraźcie sobie teraz, że coś takiego przydarza się jednemu z łowców przygód. Spotyka zagadkową osobę, usiłującą zdobyć jego względy i nagle inni, adorujący go (lub przezeń adorowani) ludzie zaczynają znikać w tajemniczy sposób. Dostaje dziwne listy, w których ktoś wyznaje mu miłość, nazywając imieniem dawno już zmarłej osoby – aż wreszcie porywa go upiorny wielbiciel, który usiłuje zmienić go w podobną mu istotę. Dobry Mistrz Gry mógłby na kanwie tych wydarzeń stworzyć mroczną, gęstą od emocji opowieść, poruszającą najgłębsze struny psychiki swych graczy. Wszak zakochany wampir nie jest jedynie krwiożerczym potworem. To także potrafiąca czuć, myśląca istota, cierpiąca znacznie bardziej, niż śmiertelnicy: cierpi bowiem wiecznie. Nawet jeśli wbije się kołek w jego serce, nigdy nie zapomni się przepełnionych rozpaczą i miłością oczu, patrzących na mordercę. Z drugiej jednak strony, miłość to przecież olbrzymia, mistyczna siła, zdolna pokonać największe nawet przeszkody. Skoro można dokonać dzięki niej cudów, dlaczego nie spróbować odwrócenia z jej pomocą wyroków bogów ciemności i przywrócenia Nieumarłemu ludzkiego żywotu? Przecież nie ma rzeczy całkiem czarnych i całkiem białych – dajmy więc szansę na przebudzenie się tej lepszej części natury potwora.

Tak oto przeszedłem do kolejnego zagadnienia, związanego z miłością – jej olbrzymiej potęgi, zdolnej odwrócić twarde wyroki losu. Siła więzi, łączącej dwoje kochanków to ogromna moc, doceniana przez największych mędrców. Pozwala wspólnie pokonywać tworzone przez zło przeszkody, czyniąc możliwym wzajemne poświęcenie – czasem jest nawet silniejsza od śmierci. Mistrzowi Gry najłatwiej będzie wykorzystać ową potęgę w przygodach utrzymanych w nastroju grozy, bowiem klasyczny, gotycki horror bardzo chętnie operuje ludzkimi emocjami. Być może dzięki uczuciu poszukiwacza przygód zmiękną twarde serca bogów i będą oni skłonni do przywrócenia życia straconemu kochankowi? Może krwiożerczy potwór zawaha się przed zabiciem jednego z miłujących się ludzi, wzruszając się ich tragedią i smutkiem pożegnania przed ostatnią wędrówką? Zdarzyć może się wszystko – wszak fantazja nie zna ograniczeń.

Jednak nawet śmierć nie zawsze rozdziela dwoje kochających się serc. Jedno z nich, jako duch, dbać będzie o opuszczonego towarzysza, udzielać pociechy, rad lub dokonywać największego z poświęceń: ratować mu życie, opóźniając przez to ponowne złączenie się z umiłowanym.

Podobnie dziać będzie się w heroicznych kampaniach – tam jednak owo mistyczne działanie miłości może zostać ograniczone, a raczej zastąpione przez bardziej namacalne (choć równie spektakularne) sposoby manifestacji tej potęgi. Samo uczucie nie zlikwiduje w magiczny sposób grożącego kochankom niebezpieczeństwa, ale – na przykład – dzięki niemu dzielny rycerz odnajdzie w sobie siłę, pozwalającą mu pokonać okrutnego smoka.

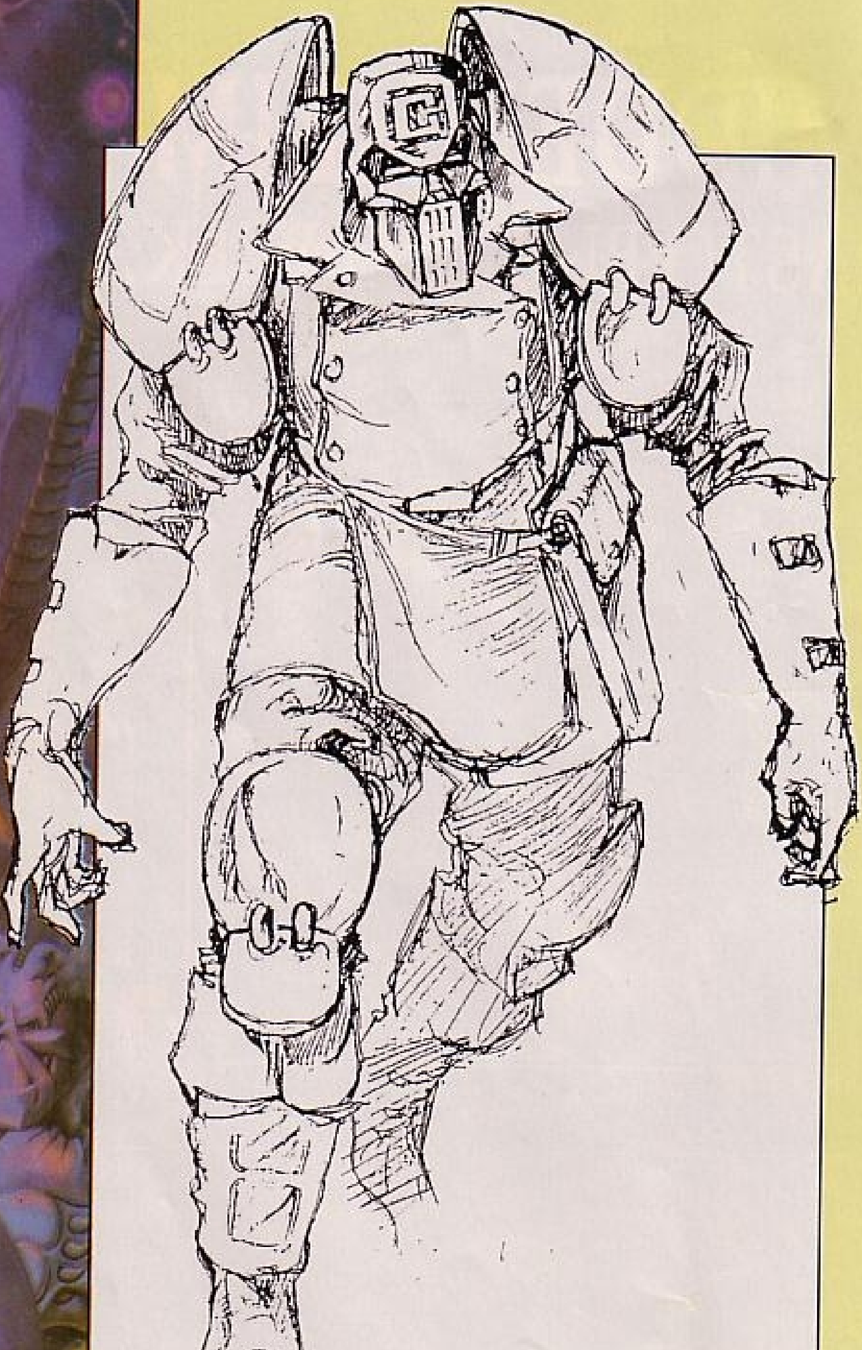
Dotychczas zajmowałem się tylko jednym (choć najczęstszym w opowieściach) rodzajem miłości, czyli uczuciu wiążącym ze sobą kobietę i mężczyznę. Istnieje jednak przecież także miłość rodzicielska, miłość do braci i sióstr, czy też specyficzna odmiana tego doznania: przyjaźń. Wprowadzając takie uczucia do gry (korzystając z podanych wyżej propozycji), można dodać nowego wymiaru rozgrywanym przygodom. Specyficzną głębię nada im także umieszczenie w drużynie rodzeństwa (oczywiście w świecie gry). Tacy bohaterowie nie są już zwykłymi kumplami, to osoby połączone więzami krwi, wierne sobie do śmierci. Chociaż z drugiej strony, członkowie grupy poszukiwaczy przygód to także kochający się ludzie: przyjaciele. Idą ramię w ramię, wspólnie przeżywają sukcesy i niepowodzenia, wspólnie wygrzebują się z najróżniejszych opresji. Los uczynił ich niemal rodziną, tworząc więź, której rozerwać nie może najokrutniejsze nawet zło. Ten, kto decyduje się wyruszyć na szlak, rozstaje się swymi bliskimi, porzuca rodzinne strony. Gdzie miałby więc szukać zrozumienia i pomocy, jeśli nie wśród tych, z którymi tyle przeżył? Dlatego też bzdurne i nie godzące się z realnymi uczuciami są rozmaite waśnie wewnątrz drużyny (z wyjątkiem konfliktu o ukochaną) lub beztroskie wystawianie towarzyszy na straszliwe niebezpieczeństwa. Z przyjaciółmi tak się nie postępuje – podobnie jak nie czyni się tego w stosunku do rodziny.



Kończę swe rozważania o miłości w grach fabularnych. Być może moje wywody uznane zostaną przez rozmaitych Morderców Elfich Paralityków za bluźnierstwa bądź ogłupiające nudzenie. Być może nie. Mam jednak nadzieję, iż przeczytawszy je, nie zapomnicie szybko o tym, co chciałem wam przekazać i spróbujecie uczynić z waszych sesji coś więcej, niż siekanie mieczem, picie piwa i chędożenie dziewek. Życzę wam tego. Powodzenia. ■

SZASERZY

Nowi Szaserzy tworzeni są przy użyciu najnowszych technologii. Są pół ludźmi, pół robotami. Wbudowane w nich komputery najnowszej generacji i metalowe płyty pancerza, wszczepione pod skórę, gwarantują ich przetrwanie na polu bitwy.





SZASER
#9534



SZASER
#9534

SZTURMOWCY CYBERTRONICU

Szturmowcy Cybertronicu stanowią elitę sił zbrojnych tej korporacji. Są doskonale wyszkoleni, a podczas walki wykorzystują narkotyki bojowe. Szturmowcy specjalizują się w błyskawicznych rajdach i tajnych operacjach.



SIERŻANT SZTURMOWCÓW UZBROJONY W MIOTACZ PŁOMIENI
#9880





SIERŻANT SZTURMOWCÓW
#9879



SZTURMOWIEC Z BRONIĄ CIĘŻKĄ
#9881



SZTURMOWIEC
#9536



SZTURMOWIEC
#9536

ASHIGARU

Zbrojni w naginaty i karabiny szturmowe Shogun, Ashigaru są najliczniejszymi żołnierzami Mishimy. Są one jedne z najszybszych i najtańszych jednostek wojskowych w Układzie Słonecznym.





ASHIGARU
#9535



ASHIGARU
#9535



ASHIGARU Z BRONIĄ CIĘŻKĄ
#9882

ŁOWCA DEMONÓW
#9672



ŁOWCA DEMONÓW

Wojownicy Mishimy, specjalizujący się w walce z Legionem Ciemności i jego sługami. Łowcy demonów przemierzają cały Układ Słoneczny w poszukiwaniu placówek i żołnierzy Ciemności. Po ich odnalezieniu niszczą wszystko, czego dotknął Mrok, gdyż tylko w ten sposób mogą być pewni zwycięstwa w walce z demonami.

GOLGOTHA

Piękna i Bestia w tym samym ciele. Golgotha jest Nefarytką, jednym z najpotężniejszych monstrów tego rodzaju. Toczy odwieczną wojnę z Alakhaiem. Morduje też żołnierzy ludzkości na niezliczonych polach bitew Układu Słonecznego. Przebywa w swej własnej cytadeli, ukrytej gdzieś wśród pustkowi Wenus, skąd snuje pajęcze nici intryg, dzięki którym chce pozyskać przychylność Mrocznej Duszy.



GOLGOTHA
#9671









PYTANIA I ODPOWIEDZI



UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA ŻAŁOBNYCH WILCZYC – SZKOLENIE DRUŻYNOWE

Kiedy w walce wręcz z jednym przeciwnikiem bierze udział kilku wojowników z jednego oddziału, otrzymują oni dodatni modyfikator +2 do zadawanych OB (ale wciąż tylko +1 do WW) za każdy dodatkowy model z tego samego oddziału zaangażowany w rozstrzyganą walkę wręcz. Modyfikatory te stosowane są do końca walki z atakowanym modelem.

PRZYKŁAD: Dwa Psy Wojny decydują przyłączyć się do członka ich oddziału atakującego Nefarytę Algerotha. Drugi z atakujących komandosów otrzymuje +1 do WW oraz +2 do OB (dodatkowo do +2 do WW i OB — patrz nowe zasady walki wręcz w Kompendium numer 1 bądź w Magii i Mieczu numer 33), natomiast trzeci dostaje +2 do WW oraz +4 do OB (jak również normalne modyfikatory za Szarżę).

PYTANIE: Czy SI Cybertronicu mogą wykonać rzut 1–10, aby odeprzeć przerażający atak Opętanych Legionistów (który opisany jest jako efekt Mrocznej Harmonii) ?

ODPOWIEDŹ: Tak, SI mogą wykonać normalny rzut 1–10, aby uniknąć ataku Opętanych Legionistów.



PYTANIE: Jeśli kupuję dwóch Ulepszonych Szaserów jako oddział, to czy mogę uzbroić obu w broń ciężką? Jeżeli tak, to czy broń ta musi pochodzić ze zbrojowni Cybertronicu, czy też może być ze zbrojowni ogólnej ?

ODPOWIEDŹ: Ulepszeni Szaserzy nie mogą używać broni ciężkiej z jakiejkolwiek zbrojowni.

PYTANIE: W podręczniku głównym Warzone opisany jest specjalny atak Mortyfikatora, dzięki któremu zadaje on potrójne Obrażenia. Czy oznacza to, że obrażenia są trzykrotnie większe (liczba, której żaden model by się nie oparł), czy też stosuje się modyfikator obrażeń (x3)?

ODPOWIEDŹ: Oczywiście jest to modyfikator obrażeń (x3), a nie potrojona wartość obrażeń.

PYTANIE: Czy Chemogen uzbrojony jest w granatnik Typu I czy Typu II? Zakładam, że Typu II, skoro nie jest przyłączony do broni.

ODPOWIEDŹ: Masz rację. Chemogen używa granatnika Typu II.

PYTANIE: Zgodnie z przepisami z wyrzutni rakiet i granatników można strzelać do modelu, a nie można celować w punkt na polu bitwy. Czy zasada ta obowiązuje również w przypadku miotaczy, strzelb i innych broni korzystających ze wzornika? Powiedzmy, że nie chcę tracić akcji na wykrywanie, ponieważ jestem blisko Ukrytego modelu, a jestem uzbrojony w miotacz ognia. Czy mój model może strzelić w Ukrytego wroga bez wcześniejszego wykrycia go? Czy też mój model musi najpierw wykryć swój cel?

ODPOWIEDŹ: Twój model musi najperw zobaczyć Ukrytego wroga, aby móc wycelować w niego z jakiejkolwiek broni. W przeciwnym razie mógłbyś umieścić wzornik w ten sposób, aby „przypadkowo" obejmował Ukrytego przeciwnika, chociaż twój model nie mógł go nawet zobaczyć.

PYTANIE: Wiem, że kiedy wyrzucę przy trafieniu 1, to cel ataku nie może wykonać testu pancerza. Jeśli model posiada Szósty Zmysł, to czy może wykonać unik ?

ODPOWIEDŹ: Tak. Szósty Zmysł ostrzega zanim broń zada jakiekolwiek obrażenia.

PYTANIE: Jeśli model, posiadający Szósty Zmysł zostanie trafiony z broni z modyfikatorem obrażeń, to czy wystarczy wykonać unik tylko raz, czy też należy wykonać tyle uników, ile wynosi modyfikator obrażeń?

ODPOWIEDŹ: Jeden udany rzut na Szósty Zmysł wystarczy do uniknięcia wszystkich obrażeń. Jedynie przy ogniu ciągłym należy unikać każdego strzału.

PYTANIE: Czy model może koncentrować się więcej niż raz w ciągu tury ?

ODPOWIEDŹ: Jeżeli opis efektu nie stwierdza wyraźnie, że model może koncentrować się więcej niż raz na turę, to odpowiedź brzmi nie.

PYTANIE: Jeżeli chcę sparować cios zadany bronią z modyfikatorem obrażeń, to czy muszę wykonać tyle parowań, ile wynosi modyfikator, czy też wystarczy tylko jeden rzut?

ODPOWIEDŹ: Udane parowanie blokuje całe uderzenie, pozwalając modelowi zignorować wszystkie podstawowe obrażenia i modyfikatory.

PYTANIE: Kiedy oddział wykonuje Międzywymiarowy Skok, to czy może rzucić go na siebie i powrócić w następnej turze, pojawiając się w dowolnym miejscu ?

ODPOWIEDŹ: Nie. Międzywymiarowy Skok usuwa model z gry na stałe, tak więc nie ma sensu rzucać go na swoje modele.

PYTANIE: Skoro w opisie Międzywymiarowego Skoku podane jest, że można przenieść ofiarę w dowolne miejsce pola bitwy, to czy można zatrzymać model poza grą?

ODPOWIEDŹ: Niezły pomysł, ale niestety musisz ściągnąć model z powrotem do gry. Mimo to Alakhai byłby dumny z twojej strategii.

SPECJALNA GRUPA **WARZONE**™ UDERZENIOWA

SPECJALNA GRUPA UDERZENIOWA „KAMPFGRUPFE“

Thomas Østerlie i Sami Sinervä

„Demnogonisie bądź pozdrowiony! Demnogonisie bądź pochwalony!
Tobie cała chwała, wielki Zgnilcu, Panie wszelkich Zaraz i Chorób!
Wzywamy Cię! Błagamy Cię! Służymy Ci!
Przybądź Alakbeh, hołd Twej wiecznej potędze!“

Wytrzeszczali oczy, gapiąc się z przerażeniem na grozę, która w najciemniejszym kącie komnaty zaczęła przybierać materialny kształt. Obie ofiary były związane, założone kneble tłumiły ich krzyki. Mężczyzna próbował uwolnić się z więzów, ale udało mu się jedynie poranić ręce i nogi. Kobieta przestała krzyczeć, nic już nie mogło jej pomóc. Zaczęła obserwować stworzenie, nabierające kształtu w ciemności.
Z początku była to ciemna zjawa, jeden z wielu otaczających ją cieni. Ale teraz, kiedy inkantacje przywódcy heretyków nabrały szybkości i mocy, poczęły ukazywać się szczegóły twarzy. Wtem, gdy śpiewy heretyka osiągnęły punkt kulminacyjny, jego głowa eksplodowała, zalewając krwią i resztkami kości niedoszłe ofiary.
– Kapitanie! – Siła głosu spowodowała wibracje w słuchawce Maxa Steinera. – Steiner, to był MÓJ cel!
– Wybacz, mój cukiereczku – Steiner odpowiedział z upozorowaną skruchą. – Po prostu zapomniałem, Valerie.
– Gdyby nie to, że sprawia mi przyjemność oglądanie twojego marnego żywota, zabiłabym cię na miejscu. A poza tym jak dla ciebie, to Major Cukiereczek. Nigdy więcej tego nie rób. Słyszysz mnie? Steiner? Niech to szlag! – Nadajnik wyrzucał dalej przekleństwa w kierunku Maxa, ale on i jego ludzie byli właśnie zajęci szarżą na dopiero co zmaterializowanego Neferytę.



CHARAKTERYSTYKA

Specjalna Grupa Uderzeniowa „Kampfgrupfe“ to komando Bauhausu, składające się z osobistych plutonów dwojga najbardziej znanych wojowników tej korporacji : Kapitana Maxa Steinera i Major Valerie Duval. Dowództwo Bauhausu wykorzystuje „Kampfgrupfe“, kiedy zachodzi potrzeba użycia doskonale wyszkolonego oddziału lub gdy Max i Duval chcą zająć się swoimi niedokończonymi sprawami. Wtedy trening, który ta dwójka przeszła jako żołnierze Zagłady, może zostać maksymalnie wykorzystany.
„Kampfgrupfe“ wykonuje większość misji na Wenus, która jest sercem terytorium Bauhausu, ale wiadomo o co najmniej kilku wypadkach użycia komanda na innych planetach. Obóz treningowy „Kampfgruppfe“ mieści się na utajnionej wyspie na wybrzeżu Volksburga.

JEDNOSTKI	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	AP
Max Steiner	16	18	-	15	4	3	2	3	28
Martin Weltschmertz	15	11	-	15	4	1	1	3	26
żelazny Orzeł	15	11	-	13	3	1	1	3	26
żelazny Orzeł z b. ciężką	11	15	-	13	3	1	3	3	26
Pikująca Śmierć	13	13	-	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]									
Pikująca Śmierć	13	13	-	13	3	1	1	3	20
Sierżant Pikujących Śmierci	14	15	-	15	3	1	1	3	20
Huzar	10	12	-	11	3	1	0	3	24
Sierżant Huzarów	11	13	-	13	3	1	0	3	24
Valerie Duval	18	13	13	17	4	2	2	4	24
Czarne Zbawienie	14	13	-	14	3	1	0	3	24
Julia – dowódca Zbawienia	15	14	-	16	3	1	1	3	24
Zaćmiona Gwiazda	12	11	-	12	3	1	0	3	24
Opiekun Zaćmionych Gwiazd	14	14	-	16	3	1	0	3	24
Samobójczy Huzarzy Inżynierowie	10	10	-	11	3	1	0	4	21
Dragon	10	14	-	13	3	1	0	3	28





SPECJALNA GRUPA UDERZENIOWA „KAMPFGRUPFE"

Thomas Østerlie i Sami Sinervä

„Demnogonisie bądź pozdrowiony! Demnogonisie bądź pochwalony!
Tobie cała chwała, wielki Zgnilcu, Panie wszelkich Zaraz i Chorób!
Wzywamy Cię! Błagamy Cię! Służymy Ci!
Przybądź Alakbeh, hołd Twej wiecznej potędze!"

Wytrzeszczali oczy, gapiąc się z przerażeniem na grozę, która w najciemniejszym kącie komnaty zaczęła przybierać materialny kształt. Obie ofiary były związane, założone kneble tłumiły ich krzyki. Mężczyzna próbował uwolnić się z więzów, ale udało mu się jedynie poranić ręce i nogi. Kobieta przestała krzyczeć, nic już nie mogło jej pomóc. Zaczęła obserwować stworzenie, nabierające kształtu w ciemności.
Z początku była to ciemna zjawa, jeden z wielu otaczjących ją cieni. Ale teraz, kiedy inkantacje przywódcy heretyków nabrały szybkości i mocy, poczęły ukazywać się szczegóły twarzy. Wtem, gdy śpiewy heretyka osiągnęły punkt kulminacyjny, jego głowa eksplodowała, zalewając krwią i resztkami kości niedoszłe ofiary.
– Kapitanie! – Siła głosu spowodowała wibracje w słuchawce Maxa Steinera. – Steiner, to był MÓJ cel!
– Wybacz, mój cukiereczku – Steiner odpowiedział z upozorowaną skruchą. – Po prostu zapomniałem, Valerie.
– Gdyby nie to, że sprawia mi przyjemność oglądanie twojego marnego żywota, zabiłabym cię na miejscu. A poza tym jak dla ciebie, to Major Cukiereczek. Nigdy więcej tego nie rób. Słyszysz mnie? Steiner? Niech to szlag! – Nadajnik wyrzucał dalej przekleństwa w kierunku Maxa, ale on i jego ludzie byli właśnie zajęci szarżą na dopiero co zmaterializowanego Neferytę.



CHARAKTERYSTYKA

Specjalna Grupa Uderzeniowa „Kampfgrupfe" to komando Bauhausu, składające się z osobistych plutonów dwojga najbardziej znanych wojowników tej korporacji : Kapitana Maxa Steinera i Major Valerie Duval. Dowództwo Bauhausu wykorzystuje „Kampfgrupfe", kiedy zachodzi potrzeba użycia doskonale wyszkolonego oddziału lub gdy Max i Duval chcą zająć się swoimi niedokończonymi sprawami. Wtedy trening, który ta dwójka przeszła jako żołnierze Zagłady, może zostać maksymalnie wykorzystany.
„Kampfgrupfe" wykonuje większość misji na Wenus, która jest sercem terytorium Bauhausu, ale wiadomo o co najmniej kilku wypadkach użycia komanda na innych planetach. Obóz treningowy „Kampfgruppfe" mieści się na utajnionej wyspie na wybrzeżu Volksburga.

JEDNOSTKI	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	AP
Max Steiner	16	18	-	15	4	3	2	3	28
Martin Weltschmertz	15	11	-	15	4	1	1	3	26
żelazny Orzeł	15	11	-	13	3	1	1	3	26
żelazny Orzeł z b. ciężką	11	15	-	13	3	1	3	3	26
Pikująca Śmierć	13	13	-	13	3	1	1	3	20
Sierżant Pikujących Śmierci	14	15	-	15	3	1	1	3	20
Huzar	10	12	-	11	3	1	0	3	24
Sierżant Huzarów	11	13	-	13	3	1	0	3	24
Valerie Duval	18	13	13	17	4	2	2	4	24
Czarne Zbawienie	14	13	-	14	3	1	0	3	24
Julia – dowódca Zbawienia	15	14	-	16	3	1	1	3	24
Zaćmiona Gwiazda	12	11	-	12	3	1	0	3	24
Opiekun Zaćmionych Gwiazd	14	14	-	16	3	1	0	3	24
Samobójczy Huzarzy Inżynierowie	10	10	-	11	3	1	0	4	21
Dragon	10	14	-	13	3	1	0	3	28





WYKAZ SIŁ

OGRANICZENIA I SPECJALNE ZASADY

Specjalna Grupa Uderzeniowa „Kampfgrupfe" jest częścią regularnych sił Bauhausu i jako taka podlega wszystkim specjalnym zasadom, dotyczących jednostek tej korporacji.

UKŁAD ARMII

W zależności od scenariusza, „Kampfgrupfe" może być wystawiona jako któryś z czterech podanych niżej wariantów:
1) Pluton „Orzeł" jako samodzielna jednostka (800 punktów)
2) Pluton „Gwiezdny Pył" jako samodzielna jednostka (800 punktów)
3) Plutony „Orzeł" i „Gwiezdny Pył" jako połączone siły (1600 punktów)
4) Kompletna Grupa Uderzeniowa „Kampfgrupfe" jako Pluton „Orzeł", Pluton „Gwiezdny Pył" oraz Oddział Specjalny (2000 punktów)

Ponieważ w szkoleniach, które odbywa Kampfgrupfe, szczególny nacisk położony jest na pracę zespołową, pozwala to na wykorzystanie bardziej skomplikowanych taktyk, które byłyby niemożliwe do przeprowadzenia z innymi, mniej zdyscyplinowanymi jednostkami.

SKOORDYNOWANE AKCJE

Valerie i Max przeszli wspólnie długą drogę. Służyli nie tylko w siłach Bauhausu, ale również jako zespół żołnierzy Zagłady. Ta dwójka rzadko musi omawiać jakieś taktyczne manewry; po prostu jedno wie, co zamierza drugie. Dziś ich plutony są odzwierciedleniem tej długiej i owocnej współpracy – w fazie aktywacji (poza pierwszą turą), „Kampfgrupfe" może uaktywnić dwie jednostki, jedną po drugiej. Pierwsza z nich musi wykonać wszystkie swoje akcje, zanim druga będzie mogła wykonać swoje; obie jednostki nie mogą działać jednocześnie.

PLUTON ORZEŁ (800 PUNKTÓW)

Dowódcą Plutonu „Orzeł" jest Max Steiner. Jest człowiekiem z natury dzikim i niepohamowanym, znakomicie zdającym sobie sprawę z tego, że jego podwładni czerpią przykład z jego zuchwałości, co czyni ich lekkomyślnymi wojownikami, przejmującymi się bardziej honorem i stylem, niż bezpieczeństwem. Będąc osobą tego typu, Max zachęca wręcz swoich żołnierzy do takiej postawy.

MAX STEINER

Max Steiner – jeden z najlepszych wojowników Bauhausu, jest jednocześnie prawdziwym oryginałem. Pomijając jego wieczną fasadę etykiety i dobrego wychowania, Steiner wie, że jeżeli już przegrać, to ze stylem – oczywiście sam jeszcze nigdy nie nawalił.



SPECJALNE ZASADY

Max nie ulega panice i nigdy nie ucieka z pola walki. Ponieważ nie sposób przewidzieć jego zachowania, może on strzelać do dowolnej figurki, znajdującej się w zasięgu jego broni (nie musi strzelać do najbliższego wroga).

SPECJALNE WYPOSAŻENIE

Max jest uzbrojony w dwa ręczne działka plazmowe, po jednym w ręku. W walce wręcz korzysta z miecza Violator.

STRUKTURA

Jeżeli wystawiany jest jako część Plutonu „Orzeł", Max traktowany jest jako dowódca drużyny żelaznych Orłów.

ŻELAZNE ORŁY

Ci arystokraci pośród wojowników twierdzą, że jedynym honorowym sposobem walki jest konfrontacja twarzą w twarz. Dlatego też kosztem treningu strzeleckiego doprowadzili do perfekcji swoje umiejętności walki wręcz, co jednak całkowicie odpowiada ich dowódcy. Żelazne Orły szarżują do walki z błyszczącymi pistoletami MP-103; a po starciu chwalą się odniesionymi ranami (chwalą się również szramami, pozostałymi po pojedynkach, które są popularnym sportem wśród arystokracji Bauhausu). Zbliżając się do nieprzyjaciela, Orły polegają na wsparciu broni ciężkiej.



SPECJALNE ZASADY

Żelazne Orły posiadają następujące umiejętności specjalne: szkolenie w walce w dżungli, szkolenie w walce wręcz. Nigdy nie podlegają panice, nigdy nie uciekają z pola bitwy. Dodatkowo żelazny Orzeł z bronią ciężką korzysta z rozszerzonego Zasięgu Dowodzenia – może znajdować się w odległości do 12 cali od dowódcy oddziału. Jeżeli dowódca oddziału zginie, zastępuje go żelazny Orzeł wyposażony w broń ciężką, a rozszerzony zasięg dowodzenia jest ignorowany.

WYPOSAŻENIE

Żelazne Orły wyposażone są w pistolety maszynowe MP-103 oraz miecze typu Violator. Jeden z żołnierzy jest uzbrojony w ciężki karabin maszynowy MG-80, poza tym nie może mieć żadnej innej broni.



STRUKTURA

Drużyna składa się z 5 żelaznych Orłów, z których jeden uzbrojony jest w broń ciężką. Dowodzi nią Max Steiner.

PIKUJĄCE ŚMIERCI

Czołówką, zwiastującą atak Plutonu „Orzeł" są Pikujące Śmierci, samobójczy oddział arystokratów – ludzkich bomb. Wyposażeni jedynie w granaty, lekkie pancerze i wzmocnione plecaki odrzutowe, ci szaleńcy wzlatują w niebo, aby stamtąd zsyłać śmierć na swoich wrogów.



SPECJALNE ZASADY

Członek drużyny Pikujących Śmierci może wykonać „atak z lotu nurkowego". Musi to być pierwsza rzecz, jaką model wykonuje po uaktywnieniu, po deklaracji takiego ataku model nie może wykonać żadnej innej akcji.
Atak podzielony jest na trzy fazy :



1) Model wzlatuje tak wysoko, jak tylko pozwala na to plecak odrzutowy. W grze oznacza to, że figurka porusza się w prostej linii w kierunku wybranego celu, aż do osiągnięcia przez nią dozwolonej wysokości bezpośrednio nad celem. Model musi przebyć przynajmniej 5 cali, ale nie więcej niż 10; podczas takiego manewru figurka nie może zmieniać kierunku lotu.
2) Model pikuje w dół, rzucając pierwszy granat. Połóż wzornik granatu na celu i rzuć kostką, aby sprawdzić czy granat trafił (tak jak podczas normalnego ataku), stosowany jest modyfikator +2 do trafienia. Obrażenia, efekt i rozrzut jak przy normalnym ataku granatem odłamkowym.
3) Następnie pikujący model rusza się dodatkowo o 10 do 15 cali, odlatując od celu i kończąc swój ruch na ziemi. Podczas tej fazy model może rzucić dwa kolejne granaty – drugi z modyfikatorem -2 do trafienia – miejsca rzutu muszą znajdować się w odległości przynajmniej 1 cala pomiędzy obiektami ataku. Ze względu na dużą szybkość lotu, model może wykonać zwroty w sumie do 90 stopni.

WYPOSAŻENIE

Wszyscy członkowie Pikującej Śmierci posiadają wzmocnione plecaki odrzutowe, które pozwalają na wykonanie ruchu w powietrzu do 10 cali. Uzbrojeni są tylko w MP-103 oraz granaty odłamkowe.





STRUKTURA

Oddział liczy 5 Pikujących Śmierci, którymi dowodzi sierżant.

HUZARZY Z XIV ODDZIAŁU

Max, który jest wyrzutkiem z własnego zakonu, nauczył się doceniać umiejętności zwykłych Huzarów Bauhausu. Obecnie Plutonowi „Orzeł" towarzyszą w walce dwie drużyny Huzarów.Tak jak Orły, Huzarzy przestrzegają kodeksu honorowego i nigdy nie zabiją wroga, nie spojrzawszy mu wcześniej w twarz, oczywiście część z nich robi wyjątek dla granatów i broni ciężkiej.

WYPOSAŻENIE

Każdy Huzar wyposażony jest w karabin szturmowy AG-17, wyrzutnię granatów typu II z granatami przeciwpancernymi oraz miecz Punisher. Sierżanci są uzbrojeni w strzelby HG-14 oraz granaty przeciwpancerne.

STRUKTURA

2 oddziały, liczące po 5 Huzarów i sierżanta każdy.

PLUTON GWIEZDNY PYŁ

(800 PUNKTÓW)

Major Valerie Duval odmawia współpracy z ludzmi, którzy nie są jej przyjaciółmi. Ponieważ Valerie dobiera swoich przyjaciół bardzo starannie, oznacza to, że tylko niewielu może odbywać służbę w jej elitarnym oddziale. Pluton Gwiezdny Pył jest częściowo finansowany przez Dom Saglielli.

VALERIE DUVAL

Valerie lubi tak rozstawić swe oddziały, by znajdowały się one nieco z boku pola bitwy, skąd może dokładnie zorientować się w sytuacji. Jeśli jej misja polega po prostu na eliminacji określonej jednostki wroga, Duval użyje swoich żołnierzy do zaangażowania przeciwnika, podczas gdy sama zlikwiduje cel, korzystając z karabinu snajperskiego. Żołnierze Plutonu „Gwiezdny Pył" wiedzą, że nikt poza Valerie nie może nawet dotknąć wyznaczonych celów.

SPECJALNE ZASADY

Valerie nie podlega panice i nie ucieka z pola walki. Została przeszkolona w walce wręcz, w kryciu się, przeszła również

szkolenie specjalne. Jako Etoiles Mortant posiada znajomość Sztuki Przemiany.

WYPOSAŻENIE

Duval jest uzbrojona w karabin snajperski PSG-99 Mark II i dwie elektryczne pałki.

STRUKTURA

Valerie jest modelem pojedynczym i bohaterem.

ZBAWIENIE CZARNEJ PUSTKI

Julia jest przyjaciółką Valerie, najbardziej zaufaną adiutantką oraz dowódcą Zbawienia Czarnej Pustki. Zbawiciele przydzielani są do misji najwyższej wagi, jak, na przykład, infiltracja wrogiego terytorium w celu nękania nieprzyjaciela i zadania mu jak największych zniszczeń.



SPECJALNE ZASADY

Oprócz standardowych umiejętności Etoiles Mortant, Zbawicieli można rozstawić w dowolnym miejscu pola bitwy, poza strefą rozstawienia przeciwnika. Mogą rozpocząć grę w Ukryciu.

WYPOSAŻENIE

Członkowie tego oddziału są uzbrojeni w zestaw Punisher.

STRUKTURA

4 Etoiles Mortant, którymi dowodzi Julia.

ZAĆMIONE GWIAZDY

Pośród nielicznych przyjaciół Valerie znajdują się jej studentki, Zaćmione Gwiazdy. Przez lata treningu Duval dobrze je poznała, a – co ważniejsze – Gwiazdy poznały ją. Chociaż szkolenie nie jest jeszcze zakończone, Zaćmione Gwiazdy posiadły już większość umiejętności bojowych w pełni wytrenowanych Etoiles Mortant.



SPECJALNE ZASADY

Zaćmione Gwiazdy są przyszłymi Etoiles Mortant i jako takie nie posiadają jeszcze ich wszystkich zdolności (co pokazują ich współczynniki). Ich oddanie Valerie jest tak duże, że otrzymują modyfikator +1 do WW i do DW, kiedy tylko Duval znajduje się w ich polu widzenia.

WYPOSAŻENIE

Zaćmione Gwiazdy są uzbrojone w zestaw Punisher.



STRUKTURA

5 Zaćmionych Gwiazd, którymi dowodzi Opiekun.

BIAŁE NOWE

Valerie używa dwóch kobiecych drużyn Huzarów, które nazywa Białymi Nowami. Używa ich do wsparcia jednostek Etoiles Mortant.

WYPOSAŻENIE

Białe Nowe uzbrojone są w karabiny szturmowe AG-17 oraz w pistolety MP-105. Jedna kobieta z każdego oddziału uzbrojona jest w lekki karabin maszynowy MG-40, który jest jej jedyną bronią. Obaj sierżanci uzbrojeni są w strzelby HG-14.

STRUKTURA

Dwie drużyny, liczące po 5 Huzarów i jednego sierżanta.



ODDZIAŁ SPECJALNY

(400 PUNKTÓW)

Kiedy Max i Valerie walczą na polu bitwy, Oddział Specjalny wykorzystywany jest jako grupa wsparcia.

GT-OFFROAD

Kiedy Max rusza w pole z Oddziałem Specjalnym, obejmuje dowodzenie nad całą Grupą Uderzeniową „Kampfgrupfe". Wymaga to dużej mobilności, dlatego też Steiner porusza się w łaziku GT-Offroad, którym kieruje Dragon. W tym czasie dowodzenie oddziałem żelaznych Orłów przejmuje Martin Weltschmertz, zastępca Steinera.



SAMOBÓJCZY INŻYNIEROWIE HUZARÓW

Oddziały Inżynierów Huzarów są powszechne w jednostkach Bauhausu. Spełniają oni różne funkcje, począwszy od budowania mostów, poprzez wykonywanie podkopów

zniszczenie umocnień, do minowania pola bitwy. Inżynierowie z Oddziału Specjalnego są nietypowi, ponieważ w ich skład wchodzą renegaci i skazani kryminaliści. Ponieważ nikt nie przejmuje się ich losem, stosują samobójczą taktykę walki, ale tym, którzy dowiodą swojej wartości (i przeżyją) darowuje się karę za popełnione przestępstwa.

Do pasów Samobójczych Inżynierów przyczepia się dziesięć bomb. Inżynierowie biegną w kierunku wroga. Odgłos ich chrapliwych oddechów i klekot części pancerza jest często ostatnią rzeczą, jaką słyszą wrogowie Bauhausu.

SPECJALNE ZASADY

Inżynierowie Huzarów zabierają ze sobą na pole bitwy małe, kontrolowane przez kabel bomby, tak zwane bomboty. Chociaż normalnie bomboty wykorzystywane są przy podkopach, to Samobójczy Inżynierowie używają ich w walce wręcz.

Samobójczy Inżynier musi wykorzystać dwie akcje, w trakcie których zbliża się maksymalnie do najbliższego widocznego wrogiego modelu, nie będącego pojazdem. Podczas tego ruchu może on wykorzystywać jakąkolwiek osłonę, a także ukryć się i poruszać z połową szybkości. Gdy tylko Inżynier znajdzie się w odległości 15 cali od celu, może wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej i wystrzelić bombota. Rzuć kostką. Jeśli wynik jest równy lub większy od odległości od wroga, bombot trafił w cel. Jeżeli nie, bombot wybucha po przebyciu odległości określonej rzutem kością. W obu przypadkach w miejscu wybuchu połóż specjalny wzornik Wybuchu Bombota.

STRUKTURA

Oddział składa się z 6 Huzarów pozbawionych dowódcy. Ze względu na specjalne metody operacyjne, ich zasięg dowodzenia jest rozszerzony do 9 cali.



WSPARCIE LOTNICZE

Wysoko nad polem bitwy przelatuje Burgenhind, masywna latająca forteca, najeżona różnoraką bronią. Burgenhind został podarowany Maxowi i Valerie przez Dom Richthausen i używany jest do przewozu całej Specjalnej Grupy Uderzeniowej „Kampfgrupfe".

Specjalne Zasady: cztery razy w ciągu bitwy Val i Max mogą wezwać wsparcie lotnicze z Burgenhinda. Należy traktować je jako Wsparcie Lotnicze Capitolu (patrz główny podręcznik Warzone), ale Burgenhind nie może zostać zestrzelony przez jednostki naziemne.

ZBROJOWNIA SPECJALNEJ GRUPY UDERZENIOWEJ „KAMPFGRUPFE"

PSG-99 MARK II

PSG-99 MARK II — **KARABIN SNAJPERSKI**

	ZB	ZM	MZ	OB
PSG-99 MARK II	50	100	-4	14(x2)

BOMBOTY

ŻW: 1 **R:** k20 **P:** 18 **OB:** 16(x4) *(wzornik bombota)*

SPECJALNE ZASADY

Bomboty są modelami małymi, ale traktuje się je jak pociski. Czekające modele, mające w polu widzenia poruszające się bomboty, mogą do nich strzelić. Do strzału stosowany jest ujemny modyfikator -4 do BS. Bomboty, które zostaną zniszczone, eksplodują. Eksplozja następuje w miejscu, określonym przez czekający model (oczywiście musi ono znajdować się na trasie poruszającego się bombota).

GT-OFFROAD

	R	A	ŻW	P
GT-OFFROAD	6	3	4	30

TYP

Ciężki/Kołowy/Otwarty

SPECJALNE ZASADY

Jeżeli GT eksploduje, pasażer może wykonać test Dowodzenia, aby wyskoczyć i uniknąć obrażeń. Jeżeli test był udany, postaw figurkę pasażera w odległości 3 cali od pojazdu.

BROŃ

GT jest wyposażony w ciężki karabin maszynowy MG-80, obsługiwany przez pasażera.

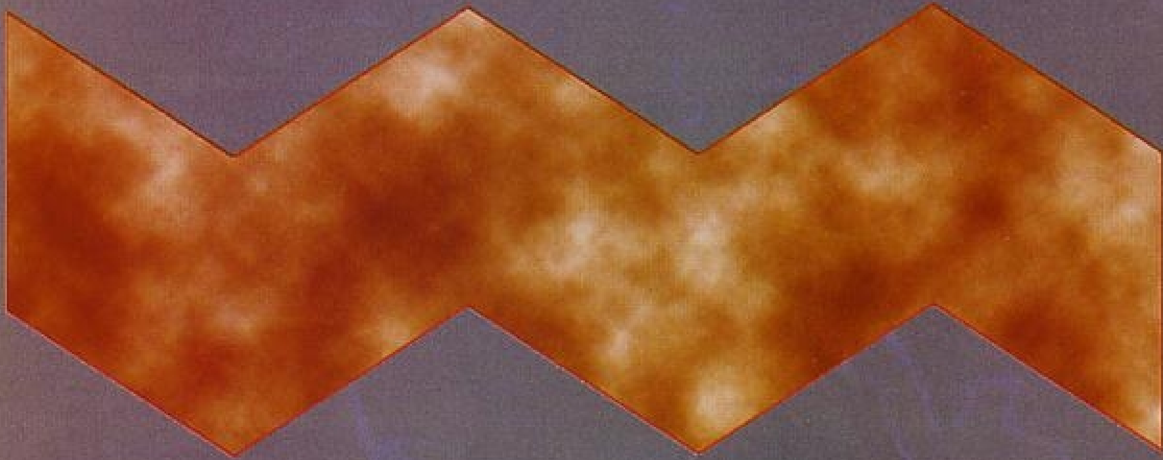
KĄT OSTRZAŁU

GT może strzelać w promieniu 90 stopni z przodu, mierząc od wylotu lufy.

STRUKTURA

Załoga GT „Kampfgrupfe" składa się z kierowcy – Dragona oraz z pasażera – Maxa Steinera.

WZORNIKI



WZORNIK ATAKU YORAMY



WZORNIK BOMBOTA

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel", Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP", tel. 622-20-44 ul. Hoża 5/7, Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP – Arka Din", ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP – Tyrion", ul. Lwowska 13 (I p.), Chełm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP", ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
INTERNO, tel. (058) 560652 80-306 Gdańsk-Oliwa, ul. Paneckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓					
Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Centrum Gier „BARD", Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „DRAGO", 20-560 Lublin, ul. Graniczna 10	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓			
Księgarnia „Suplement", ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓	
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓		✓	✓	✓			✓	✓		✓					
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	
Sklep SZECHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 166/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓
Księgarnia „Hobby", 42-200 Częstochowa ul. Wały Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓	
Księgarnia „Hobby", DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓	
Sklep CENTRUM GIER, ul. Igielna 17, 50-117 Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Księgarnia SASKA, ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓
Klub i sklep JAROWIT, tel. 0602260411 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓			
Pawilony KOLPORTER Warszawskie stacje metra: KABATY, IMIELIN, STOKŁOSY, URSYNÓW, SŁUŻEW, RACŁAWICKA	✓	✓		✓				✓			✓	✓			✓	
Sklep „Upominek", tel. 0165-63425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarze!

W niżej wymienionych punktach możecie nabyć wszystkie produkty Wydawnictwa MAG (za wyjątkiem figurek):

1. ul. Kolejowa 15/17 (budynek Unitra-Unizet), 00-950 Warszawa, p. 118, tel. 632-15-29
2. Biuro Handlowe „Kwadro", ul. Kolejowa 15/17, 00-950 Warszawa, tel. 632-72-63



SPIRITUS RECTOR

Miłosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

* *10 I*, późne popołudnie. Na posterunku policji w Liegenhaben (pn. Niemcy) zgłoszone zostaje zaginięcie 24-letniego Herberta Opara. Poprzedniego wieczora miał on wyjść na ryby i do tej pory nie wrócił.
* *12 I* policja odnajduje kurtkę i torbę Herberta, 15 kilometrów od miasta, w dole rzeki.
* *30 I* poszukiwania zostają przerwane. Herberta Opara uznaje się za martwego. Odbywa się symboliczny pogrzeb.
* *30 III* w okolicach Augustowa (pn. Polska) zostaje zatrzymany mężczyzna, lat około 24-25, z silnymi zaburzeniami psychicznymi. Próby ustalenia jego tożsamości okazują się daremne. Zostaje on przekazany pobliskiemu szpitalowi psychiatrycznemu i zarejestrowany pod nazwiskiem Lucjan Mogielnicki.
* *23 V* Lucjan Mogielnicki uzyskuje tożsamość prawną i zostaje zwolniony ze szpitala, z nakazem kontroli za pół roku.
* *30 XI* Lucjan Mogielnicki przesyła adres swojego zamieszkania.
* *10 XII* komisja lekarska stwierdza całkowity zanik zmian patologicznych i pozostawia Lucjana Mogielnickiego w miejscu zamieszkania – klasztorze nad jeziorem Wigry, gdzie wstąpił w stan duchowny.
* *30 XII* na policję zgłoszone zostaje zaginięcie J.M., sanitariusza szpitala Psychiatrycznego pod Augustowem. Jego ciała nigdy nie odnaleziono.
* *15 I* zgłoszone zostaje pierwsze zaginięcie jednego z braci wigierskiego klasztoru. W ciągu następnych kilku miesięcy ginie w okolicy ponad 20 osób. Ich ciał nigdy nie udaje się odnaleźć.
* *24 IX* Dzięki zeznaniom A.G., Lucjan Mogielnicki zostaje postawiony w stan oskarżenia. Zarzuca mu się uprowadzenie zaginionych osób. Oskarżony błyskotliwą obroną przekonuje sąd o swej niewinności.
* *30 X* z jeziora wyłowione zostają głowa i tułów A.G. Sekcja zwłok martwego korpusu wykazuje obecność dwóch kompletów narządów wewnętrznych.
* *2 XII* areszt śledczy, w którym przetrzymywany jest ponownie Mogielnicki, eksploduje, grzebiąc go w swych gruzach. Ciała nigdy nie udaje się odnaleźć.

Wszystkie te zdarzenia łączy postać Lucjana Mogielnickiego, a właściwie, jak łatwo się mógł Szanowny Czytelnik zorientować, Herberta Opara. Kim był naprawdę? Kto stał za jego mroczną osobą?

24-letni Herbert Opar uprowadzony został przez Insekty z Shaggai, a jego ciało poddano serii testów oraz bionicznych modyfikacji. W ich efekcie powstał złożony twór, będący doskonałą kompilacją człowieka i Insekta. Stał się on szpiegiem obcej rasy.

Wybrano opcję najsprytniejszą z możliwych. Pozostawiono istotną część jego ludzkiej tożsamości, by w codziennym życiu jego zachowanie i reakcje nie odbiegały od poczynań zwykłych ludzi. Ponieważ jednak Insekty nie mogły pozwolić sobie na utratę tak cennego instrumentu, część jaźni, odłączona od ośrodków myślenia krytycznego, stała się odbiornikiem poleceń konstruktorów.

Brat Lucjan Mogielnicki, bo o taką tożsamość postarały się Insekty, stał się niemal perfekcyjną maszyną. Wykonywał polecenia tysięcy mózgów, i tyleż samo czuwało nad jego zdrowiem, ingerując, gdy tylko zagrażało mu niebezpieczeństwo – nigdy jednakże się nie ujawniając.

Ukierunkowana świadomość Lucjana kazała mu wstąpić do zakonu i wieść tam spokojny żywot. Insekty zaś wydawały polecenia raz na jakiś czas, czego znów Lucjan nie pamiętał. Z rzadka przebłyski wspomnień pojawiały się w czasie snu, a wtedy rozkaz brzmiał w umyśle niczym ponury, daleki głos. Lucjan nazwał go Spiritus Rector (z łaciny: Duch Kierujący), ale nigdy nie zastanawiał się nad jego fenomenem.

Naukowcy Insektów zajęli się zaś problemem zależności wiary i cierpienia wśród ludzi. Poszukiwano osób, uważających się za bardzo wierzące i poddawano je torturom oraz wywiadom psychicznym celem stwierdzenia podłoża owego silnego przeświadczenia o budowie i sensie świata.

By odkryć granicę wytrzymałości człowieka, Lucjan, na podstawie instrukcji Insektów, stworzył m.in. tzw. *Ścianę Wspólnego Imienia*. Z niej to właśnie uwolnił się A.G., znaleziony potem w jeziorze. Ściana to nic innego jak bioniczny szkielet, na którym umieszcza się wypreparowane wraz z głową wnętrzności ludzi, tak, by wciąż utrzymywać je przy życiu. Ma więc ona formę wielkiej, lepkiej pajęczyny jelit, płuc, żył i krtani, poprzetykanej plamami wygłodniałych oczu i twarzy, mlaszczących i zlizujących spływające ekskrementy. Ściana mieści się w podziemiach wyspy, pod kapliczką na sąsiednim jeziorze Studzienicznym.

Jak grać Lucjanem...

Lucjan Mogielnicki reprezentuje mądrość całego klanu Insektów. Jest więc niesłychanie przebiegły i inteligentny, ale dopóki Badacze nie ujawnią się z jakimikolwiek złymi zamiarami względem planów Insektów, te nie wkraczają i Lucjan działa według rozpisanych współczynników (patrz poniżej). Jednakże przy najmniejszej próbie przeszkodzenia mu, mózg Lucjana zostaje częściowo wyłączony i jego ciało poddaje się kontroli Insektów. Rosną zatem nieporównywalnie wszystkie jego cechy psychiczne i zręczność (te podane w nawiasach), a cała wiedza ludzka staje się dlań osiągalna w kilka sekund (choć po zmianach, wprowadzonych przez Insekty w jego mózgu i wartości podstawowe są niemałe). Czyni to z niego przeciwnika, którego pokonanie graniczy niemal z cudem.

Należy pamiętać, że Insekty nigdy nie odkryją swej tożsamości. Nie jest możliwe jakiekolwiek zmuszenie ich do ujawnienia się – w skrajnej sytuacji usuną Lucjana i przeniosą go, obdarzając go nową tożsamością (patrz zdarzenie z *2 XII*).

Zwracam jednak uwagę, że Lucjana można także użyć jako bohatera pozytywnego. Może on pomóc bohaterom w jakiś sposób. Może dojdzie do konfliktu Insektów z Księżycowymi Bestiami (Miłośnikami Tortur) i agentów dwu ras! Badacze pomyślą na początku, ze są wplątani w rozgrywki między państwami, a na koniec niespodzianka! Może spotkają „złych" agentów Bestii i niby to przypadkiem spotkają Lucjana, bo Insekty też interesują się tym, co Bestie. Możliwości jest wiele. Ale nie bójcie się: atomowe komputery Insektów są w stanie wykalkulować WSZYSTKIE!

Lucjan Mogielnicki (istota złożona)

S: 14 KON: 13 BC:15 INT: 20 (62) MOC: 15 (18) ZR: 9 (15) WG:12 WYK: 20 (nie określona) PP: nie określone – Lucjana nie sposób przestraszyć – przy ewentualnej próbie Insekty „wyłączają" odpowiednie części mózgu.

Modyfikatory obrażeń: +k4

Wytrzymałość: 14

Czary: tylko, gdy Lucjan działa pod kontrolą Insektów – takie jak w podręczniku, dla Insektów (str.116)

Umiejętności: Antropologia 30%, Biologia 30%, Chemia 50%, Chwyt 40%, Elektryka 40%, Farmacja 70%, Fizyka 20%, Język obcy: Łacina 60%, Rosyjski 50%, Niemiecki 30%, Francuski 20%, Korzystanie z Bibliotek 70%, Medycyna 70%, Mity Cthulhu 00% (Lucjan nie ma pojęcia, co się z nim dzieje), Okultyzm 20%, Otwieranie zamków 20%, Pływanie 50%, Perswazja 80%, Psychoanaliza 60%, Psychologia 55%, Skradanie się 50%, Spostrzegawczość 90%, Sztuka: Aktorstwo 70%, Sztuka walki 30%, Teologia 40%, Tropienie 25%, Ukrywanie się 30%, Uderzenie pięścią 50%, Wmawianie 85%, Wiarygodność 60%

UWAGA: Pod kontrolą Insektów współczynniki rosną do ponad 80% we wszystkich umiejętnościach mentalnych (tak więc umiejętności typu Pływanie, Sztuka Walki, Uderzenie pięścią nie zmieniają się).





UCZEŃ DWORKINA

Bohater do wykorzystania w grze „Amber"

Maciej Kocuj

Broein, uczeń Dworkina

Moc Umysłu (Psyche): wybitna (86 punktów)
Siła Fizyczna (Strength): przeciętny człowiek
Wytrzymałość (Endurance): przeciętny człowiek
Umiejętność Walki (Warfare): przeciętny człowiek
Moce Specjalne: podróżowanie wśród cieni (PATTERN IMPRINT), zmiennokształtność (SHAPE SHIFTING), nadzwyczajne umiejętności posługiwania się Atutami (ADVANCED TRUMP ARTYSTRY)
Szczęście (Good Stuff): 5 punktów

Broein jest potomkiem pierwszego syna Oberona, Osrica. Przez część swego życia był nieświadom swego prawdziwego pochodzenia. Dopiero, gdy miał dwadzieścia trzy lata, objawił mu się we śnie Dworkin i przekazał wiedzę, dotyczącą Amberu i Atutów. Broein odkrył, że nie jest normalnym człowiekiem i zaczął poznawać swe niezwykłe umiejętności.

W dzieciństwie fascynowały go komputery. Poświęcał im każdą wolną chwilę. Już wtedy nazywano go małym geniuszem klawiatury i konsoli. Gdy dała o sobie znać krew Amberytów, stworzył komputerową symulację Wzorca, dzięki której nabył umiejętność podróżowania wśród Cieni. Stworzył także własny Cień – skrzyżowanie batmanowskiego Gotham City i nawiedzonego przez duchy Nowego Jorku. Pędzi w nim żywot zwariowanego naukowca, który próbuje realizować wszystkie swoje szalone pomysły. Do wykreowanego przez Broeina świata można dostać się tylko przy pomocy Atutów. Ponadto uczeń Dworkina kontroluje w nim upływ czasu i przeznaczenie.

Broein zna doskonale język Thari, jak również większość języków Cieni, w których panuje zaawansowana technika. W bazach danych gromadzi informacje o wszystkich członkach rodziny i mieszkańcach Amberu. W swym laboratorium pracuje nad urządzeniami, które mogłyby funkcjonować w jak największej liczbie Cieni. Jego marzeniem jest stworzenie komputera, który działałby w samym Amberze.

Broein jest niskiego wzrostu (około 150 cm) i ma wątłą budowę ciała – waży nieco ponad 40 kilogramów. Jego błękitne oczy są zwykle ukryte za okularami w rogowych oprawkach. Całości wizerunku dopełniają wiecznie potargane, przetłuszczone włosy. Zwykle nosi na sobie kremowy kombinezon z mnóstwem kieszeni i naszywek. Strój ten jest całkowicie kuloodporny i nie da się go przeciąć nawet najostrzejszym nożem. Ponadto Broein ma zawsze „pod ręką" któregoś ze swoich asystentów. Są to przypominające ludzi, sztucznie stworzone istoty. Posiadają dużą wytrzymałość i odporność (Chaos Vitality, Double Stamina) i doskonałe umiejętności walki (Combat Reflex i Extra Hard Damage). Broein nosi przy sobie mnóstwo własnoręcznie narysowanych Atutów, przedstawiających różne najdziwniejsze rzeczy i miejsca (różową Statuę Wolności, siedzącego na sedesie Fidela Castro czy też podręcznik do gry fabularnej „Amber").

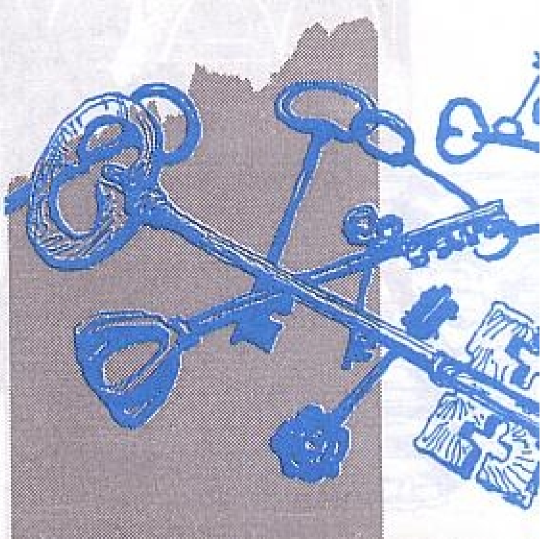
Jak spotkać Broeina?

Człowiek ten posiada wiele wiadomości zarówno o Amberze, jak i o Dworcach Chaosu. Ktoś może go wskazać bohaterom jako doskonałe źródło informacji. Nie jest wykluczone, że to Broein będzie chciał dowiedzieć się czegoś od bohaterów, powracających z wyprawy w głąb Cieni. Gdy prowadzone przez graczy postacie znajdą się w jakimś Cieniu o zaawansowanej technice, skontaktuje się z nimi jeden z asystentów ucznia Dworkina, proponując spotkanie z Broeinem. Jeśli bohaterowie się zgodzą, to przy pomocy Atutu przeniesie ich do miejsca, w którym oczekują dwaj inni asystenci. Jeden z nich posiada Atut z wizerunkiem kolejnego miejsca, w którym aktualnie znajduje się Broein. Jeżeli bohaterowie przejawiać będą wrogie zamiary, to któryś z asystentów ucieknie – chce ostrzec swego pana. Miejmy nadzieję, że wszystko będzie jednak w porządku i drużyna bezpiecznie przeniesie się na miejsce umówionego spotkania.

Broein jest bardzo łasy na komplementy. Jeżeli ktoś zainteresuje się jego pracą i dokonaniami, a przy tym będzie zachwycał się jego geniuszem, natychmiast zyska przychylność i sympatię ucznia Dworkina. Tą drogą można w prosty sposób wyciągnąć od Broeina informacje lub zdobyć kilka przydatnych Atutów.

Najczęściej, wśród mieszkańców Amberu, kontaktują się z Broeinem Flora i Benedykt. Każde z nich posiada Atut z jego wizerunkiem. Gerard, Random i Julian nie wiedzą nawet o istnieniu ucznia Dworkina.

Śmiertelnym wrogiem Broeina jest syn jednego z Książąt Chaosu, Hektor. Niegdyś byli oni dobrymi przyjaciółmi. To właśnie dzięki niemu uczeń Dworkina posiadł sztukę zmiany kształtów. W zamian nauczył Hektora podróżować między Cieniami. Pewnego dnia Hektor zabił narzeczoną Broeina, ponieważ ta nie chciała się mu oddać. Uczeń Dworkina poprzysiągł zemstę. Od czasu do czasu Broein rzuca wszystko i rusza na poszukiwanie Hektora. Chce uwięzić go na całą wieczność w specjalnie stworzonym przez siebie Cieniu. Zdradliwy przyjaciel będzie tam cierpiał niewyobrażalne męki. Oczywiście, jeżeli któryś z bohaterów bardzo narazi się Broeinowi, to również może trafić w to przeklęte miejsce.





HOBBICKIE ŚWIĘTA

FESTYNY I ZABAWY

Andrzej Łukasiak

Ilustracje: Monika Świetlik

Analizując powieści Tolkiena oraz dostępne podręczniki, pomocne w prowadzeniu systemu fabularnego „Śródziemie", można nieuchronnie dojść do wniosku, że zawartych jest tam mnóstwo informacji nie do końca usystematyzowanych. Broń Boże nie ośmielam się krytykować Mistrza ani jego następców, niemniej jednak warto byłoby dla potrzeb graczy wiele spraw posegregować i przedstawić w formie skompensowanej. Mam tu na uwadze przede wszystkim Mistrzów Gry nie korzystających z gotowych przygód i scenariuszy, lecz tworzących je samemu, w oparciu o posiadane źródła. O ile bowiem na temat armii, wojen i geografii napisano sporo, o tyle nikt nie pokusił się, by zebrać wiedzę antropologiczną i etnograficzną. Opisano, co prawda, w wielu dodatkach rasy, wspomniano ich preferencje i niedoskonałości, zatrzymując się na krótką chwilę przy niektórych aspektach kulturowych. Najwięcej i najdoskonalej z pewnością opracowane zostały zagadnienia dotyczące elfów. Być może powodem jest (bez urazy) elfofilia samego autora „Władcy Pierścieni", który w powieści o hobbitach zachłystywał się doskonałością i niepowtarzalnością „krowiookich pierworodnych".

Informacje na temat historii i charakteru hobbitów zawierają się w Prologu do „Władcy Pierścieni" oraz rozsiane są po całej treści trylogii i „Hobbita". Czytając między wierszami można oczywiście wywnioskować sporo, ale nie wszystko. Pisząc więc przygodę, Mistrz Gry traci niewiarygodne ilości czasu na poszukiwania jakiegoś drobnego, acz istotnego szczegółu. Rozwiązaniem byłoby oczywiście nauczenie się na pamięć obu dzieł Tolkiena albo korzystanie z tematycznych dodatków. Wariant pierwszy jest niezły, lecz również dość czasochłonny. Drugi byłby dobry, gdyby nie małe „ale". Istnieją oczywiście dodatki o Shire i Bree, jednak dla większości graczy nie są dostępne. Nawet tam brak również wielu informacji.

Każda przygoda w dużej mierze składa się z opisów. Żeby pomóc wszystkim grającym w „Śródziemie" i uważającym, że głównymi bohaterami tego systemu powinni być hobbici, postanowiłem opisać święta hobbickie, wszelkie imprezy im towarzyszące oraz pozostałe przyczynki do zabaw i fetowania.

Rok małych ludzi składa się z dwunastu miesięcy. Każdy z nich liczy dokładnie 30 dni. Aby jednak za każdym razem danego dnia wypadała ta sama data, do 360 dni dodano jeszcze pięć. Kalendarz taki jest, poza niewielkimi poprawkami, dokładnym odwzorowaniem Kalendarza Królów Dunedainów. Jedyna różnica polega na tym, że w Bree rachuba czasu rozpoczyna się od momentu osiedlenia hobbitów na tym terenie, tj. od 1300 roku, a w Shire lata liczy się od daty przekroczenia Brandywiny, czyli roku 1601. Wspomniane już pięć dodatkowych dni to najważniejsze święta. Trzy



z nich tworzą tzw. Dni Przesilenia, a pozostałe dwa Nowy Rok.

Nowy Rok

W przeciwieństwie do elfów, a podobnie jak u ludzi, hobbicki Nowy Rok nadchodzi nie z początkiem wiosny, ale w środku zimy – między miesiącami *Foreyule* (w Bree – *Yulemath*) czyli naszym grudniem, a *Afteryule* (w Bree zwanego *Frery*), odpowiednikiem stycznia. Święta jednak, oprócz dwóch dni Nowego Roku obejmują dwa ostatnie i dwa pierwsze dni z kalendarza. W sumie jest ich więc sześć.

Już na dwa tygodnie przed świętami cały Shire ogarnia szał pisania listów. Zarówno zwykła, jak i kurierska poczta przeżywa trudne chwile. Listonosze narzekają na olbrzymie torby, a kucyki ze smętnymi minami przemierzają wzdłuż i wszerz cały kraj. Trzy dni przed świętami ze sklepów, gospód i karczem wykupione zostają wszystkie produkty spożywcze. Hobbici przed świętami pieką ogromne ilości wszelkiego rodzaju ciast, ciasteczek, placków i racuchów. Ważnym elementem kulinarnym świąt noworocznych w okolicach Hobbitonu i Nad Wodą są baby drożdżowe z suszonymi owocami i owoce kandyzowane. Mieszkańcy Wschodniej Ćwiartki, podobnie zresztą jak Starego Kraju – mowa oczywiście o Bree, preferują paszteciki nadziewane kapustą z grzybami oraz czerwony barszcz. Suszone owoce podawane są tu w postaci doskonałego kompotu. W Zachodniej Ćwiartce, a zwłaszcza w stolicy (Michael Delving), według tradycji pierwszego dnia świąt noworocznych należy skosztować jak najwięcej gatunków sera. Sąsiedzi odwiedzają więc siebie nawzajem, częstując się i delektując serem. Z trochę mniejszą intensywnością tradycja „Serowych Gości" kultywowana jest również na północy. Wszyscy hobbici jednak, niezależnie od miejsca zamieszkania czy smaku w Nowy Rok, jedzą makowce – zimową delicję.

Klimat w Shire jest umiarkowany. Opady śniegu, może z wyjątkiem Północnej Ćwiartki, nie są zbyt intensywne, zwykle więc traktuje się je jako przyczynek do dobrej zabawy i dokazywania. Nie ma też dużych mrozów. Właściwie od pamiętnej zimy 2758-2759 mieszkańcy Eriadoru odzwyczaili się od srogości tej pory roku. Wówczas życie wielu hobbitów uratował Gandalf, dość często bywający w Bree i Shire. W społeczności niziołków uważany jest on raczej za magika i sztukmistrza niż czarodzieja. Stateczni i spokojni mieszkańcy często traktują go jak natręta i niespokojnego ducha, który mąci młodzieży w głowach, namawiając do podróży i przygód. Trochę więcej niż 150 lat później, w 2911, zima jeszcze raz dała znać o sobie. Wówczas to białe wilki z północy napadły Eriador.

Ludzki zwyczaj ozdabiania choinek przybył do Shire stosunkowo niedawno, dopiero około roku 1000. Właściwie przywiedli go tu Dunedainowie. Z początku przyjął się głównie w okolicach Bree, gdzie zamieszkuje wielu ludzi. Później przez Wschodnią Ćwiartkę przeniknął do reszty kraju. Drzewka przystraja się głównie w ogródkach. Tradycyjną dekoracją domu jest jednak w dalszym ciągu wianek z liści kolcokrzewu, wieszany na frontowych drzwiach. Starsi, konserwatywni hobbici preferują zresztą ten rodzaj ozdoby, komentując masowe wprowadzanie choinek jako upadek obyczajów. Sam kolcokrzew to roślina głównie południowa, ale ze względu na małe wymagania i dobrą aklimatyzację świetnie rośnie nawet dość daleko w Północnej Ćwiartce. Niemniej najlepsze jej uprawy są w okolicach Longbottom. Wielkie pola tytoniowe w tym kawałku Shire'u otaczają głównie żywopłoty z kolcokrzewu. Są one doskonałą ochroną przed wszelkimi intruzami. Pieczarkowa farma Magotów również korzysta z tego rodzaju zabezpieczenia.

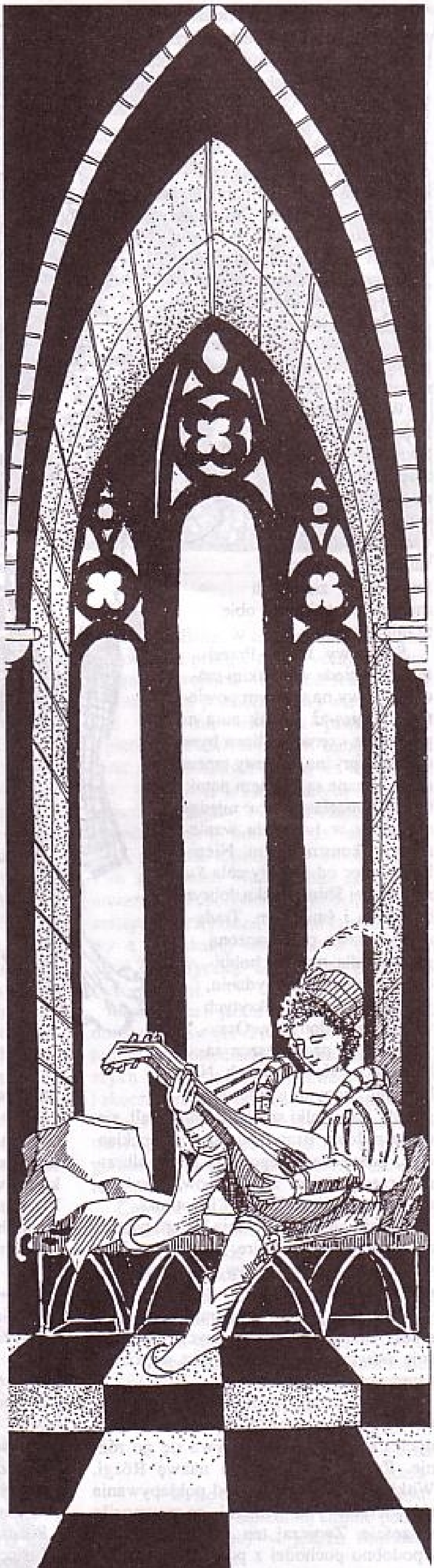
Dni Przesilenia

Zgoła inny charakter mają pozostałe trzy, dodane do kalendarza dni. Zawierają się pomiędzy dwoma miesiącami letnimi *Forelithe* (czerwcem) i *Afterlithe* (lipcem). Są to tzw. Dni Przesilenia, w Bree określane mianem Dni Lata. W latach przestępnych do trzech świątecznych dni dodawany jest, po środkowym, jeszcze jeden, nazywający się *Overlithe*. Całe święto ma raczej wymowę społeczną. Obrosło jednak w zabarwienia lokalne na tyle, że obecnie stało się rodzajem pikniku czy festynu.

Centralne uroczystości odbywają się w stolicy Shire – Michael Delving. Pierwszego dnia około południa urzędujący burmistrz wygłasza przemówienie na placu przed Norą Miejską. Najważniejszym akcentem jego wystąpienia jest zawsze nawiązanie do czasów, kiedy to Marco i Bianko (według innych podań Marcho i Blanko), emigrując z Bree, mostem Wielkich Łuków przekroczyli Brandywinę (Baranduinę) i na mocy edyktu króla Arthedainu, Argleba II założyli Shire.

Po tym dorocznym *expose* rozpoczyna się defilada. Strażnicy, szeryfowie, pocztowcy i pogranicznicy ze wszystkich Ćwiartek spotykają się tego dnia w Michael Delving, na Białych Wzgórzach, by w galowych strojach i z odświętnie nastroszonymi piórkami przy kapeluszach przemaszerować przed zgromadzonym tłumem hobbitów.

W tym miejscu chciałbym wtrącić małą uwagę. Otóż na wszelkich ilustracjach, ukazujących niziołków zauważyłem dziwną tendencję do przedstawiania ich z gołymi głowami. To co najmniej niedorzeczny pomysł.



Takie postępowanie uchodzi jeszcze młokosom do trzydziestego trzeciego roku życia, ale żaden dorosły, stateczny hobbit nie wychodzi z domu bez kapelusza.

Co siedem lat, właśnie Pierwszego Dnia Przesilenia, Białe Wzgórza są świadkami wielkiego święta – podczas tzw. Wolnego Jarmarku wybierany jest burmistrz, Najwyższy Poczmistrz i Pierwszy Szeryf Michael Delving. Ma on prawo mianowania dwunastu szeryfów Shire (po trzech w każdej ćwiartce). Na ogół jednak nie korzysta z tego przywileju i szeryfami pozostają hobbici już piastujący te urzędy.

W Buckleburgu i w odległym Bree Święto to nosi nazwę Dnia Zielonego Muru, a centralnym punktem uroczystości jest sadzenie nowych krzewów w zielonych murach, chroniących obie te miejscowości.

Środkowy Dzień Przesilenia to przede wszystkim tańce i zabawy na wolnym powietrzu. Ponieważ jednak aura na przełomie czerwca i lipca bywa często kapryśna, podesty taneczne zadaszane są płótnem namiotowym, rozciągniętym między specjalnie w tym celu wzniesionymi konstrukcjami. Niezależnie więc od pogody cała *Suza* (inaczej Shire) tryska dobrym humorem i śmiechem. Tradycyjną zabawą, przeznaczoną głównie dla małych hobbiciątek i panien na wydaniu, jest odnajdywanie ukrytych w ogrodzie słodyczy. Oczywiście, gdy pada deszcz zabawa toczy się w domach. Najbardziej znany z tej dorocznej rozgrywki jest wielki smajal Brandy Hall, siedziba rodowa Brandybucków w Bucklandzie, odwiedzany tego dnia przez olbrzymie rzesze dzieci ze Słupków, Newbury, a nawet z Łoziny, Standelf i Kotlinki.

Ludzki obyczaj szukania kwiatu paproci nie przyjął się w Shire, chociaż w Bree w społeczności niziołków zyskał on sobie sporą popularność.

Dzień ten jest również traktowany jako nieoficjalne święto zakochanych. Stąd właśnie wówczas ogłaszanych jest większość zaręczyn.

Trzeci i ostatni dzień letniego festiwalu również nie przechodzi bez echa. W różnych częściach Shire nazywa się go różnie. Zwykle jednak nosi nazwę Rózgi, Witki albo Wierzbiny – od poklepywania się wierzbowymi witkami, co przynosiło szczęście. Zwyczaj ten jest bardzo stary i podobno pochodzi z początków trzeciej ery – czasów kiedy hobbickie plemię



Stoorów zamieszkiwało Klin, czyli tereny miedzy Mitheithel i Bruineną. Opuścili oni ten kraj, gdy wyraźnie ochłodził się tamtejszy klimat, a z czarnoksięskiego królestwa Angmaru napływać zaczęło zło. Przenieśli się z powrotem na wschód do Dzikich Krajów i powrócili dopiero, gdy ich pobratymcy założyli Shire.

Wszystkie zabawy tego dnia kojarzą się więc z rózgami. Począwszy od tańca z witką, za której oba końce trzymają partner i partnerka, poprzez plecenie tradycyjnych wierzbowych girland, a skończywszy na wojnie na rózgi, toczonej przez dorastającą młodzież aż do późnych godzin nocnych.

Bucklandczycy, uważni przez resztę hobbitów za dziwaków z powodu swej inklinacji do wody, Dzień Rózgi obchodzą zgoła odmiennie. Za podstawowy jego atrybut uważają upleciony z wierzbiny i przyozdobiony żołędziami i szyszkami wianek. Wianki takie plotą młode dziewczęta, obdarowując nimi ulubionych młodzieńców. Około południa, na przystani promu niedaleko Buckleburga, rozpoczynają się wyścigi wianków. Zawodnicy dobierają się parami (chłopak z dziewczyną) i puszczają swój wianek na wodę, pilnując, by minął on spiętrzenie skalne Grzebyk obok osiedla Standelf i dotarł bez przeszkód jak najdalej w dół Brandywiny. Zabawa często kończy się następnego dnia rano, przy czym powracająca do domu para zawodników zwykle nie wie, co stało się z ich wiankiem. Na ogół dziewięć miesięcy później notowany jest znaczny wzrost liczby narodzin. Dzieci, urodzone na początku *Rethe* (naszego marca), mają nawet specjalną nazwę. Zwą się mianowicie *Sulime* (wietrzne), podobnie jak miesiąc początkujący elfi rok. Przesąd głosi również, że żyją dużo dłużej niż przeciętni hobbici.

Ostatniego Dnia Przesilenia ożywają w ustach starszych opowieści o płakunach czy żujpaszczach – okropnych potworach, zamieszkujących mokradła i bagna. Straszy się nimi głównie małe hobbiciątka, niespecjalnie tego dnia garnące się do łóżek. Kiedy zaś wreszcie to nastąpi, we wszystkich karczmach, gospodach i szynkach, a także prywatnych smajalach i domach co bogatszych niziołków, otwierane są piwniczki. W tym miejscu również należałoby zatrzymać się na chwilę. Niewiadomego pochodzenia plotka głosi, że wśród napojów alkoholowych hobbici niemal wyłącznie skupiają się na piwie. Nic bardziej błędnego.

miesiąc	nazwa w Shire'u	nazwa w Bree
Styczeń	Afteryule	Frery
Luty	Solmath	Solmath
Marzec	Rethe	Rethe
Kwiecień	Astron	Chithing
Maj	Thrimidge	Thrimidge
Czerwiec	Forelithe	Lithe
Lipiec	Afterlithe	Mede
Sierpień	Wedmath	Wedmath
Wrzesień	Halimath	Harvestmath
Październik	Winterfilth	Wintring
Listopad	Blotmath	Blooting
Grudzień	Foreyule	Yulemath

Owszem, jako społeczność preferują niskoprocentowy napój z chmielu, jednak co zamożniejsi zdecydowanie przedkładają bukiet i smak wina. Co prawda w Shire nie produkuje się go tyle, ile w Bree, jednak gatunki takie, jak Złota Rosa czy Stare Winnice wcale nie ustępują zacnym elfim trunkom. Właśnie wieczorem Trzeciego Dnia Przesilenia jak na komendę otwierane są w całym Shire piwniczki i odkorkowane zostają pierwsze butelki owoców zeszłorocznego winobrania.

Święto Fajkowego Ziela

Podczas gdy obydwa opisane już święta są obchodzone w taki czy inny sposób przez wszystkie wolne ludy, Święto Fajkowego Ziela znane jest tylko w Shire i Bree. Nikotianę w stanie dzikim znaleźć można tylko w Gondorze. Z powodu niezwykle barwnych i efektownych kwiatów znalazła się tam w wielu ogrodach. Prawdopodobnie właśnie jako roślina ozdobna trafiła do ogródków i na poletka hobbitów. W pomroce dziejów ginie niestety fakt, w jaki sposób plemię niziołków odkryło jej wspaniałe właściwości. Istotne jest jednak to, że hobbici byli pierwszymi istotami, które paliły fajki. Jest to powód do dumy dla małych ludzi, nic więc dziwnego że w hobbickich kalendarzach od tysiąca z górą lat kultywuje się tradycję tego zdarzenia.

Święto przypada zawsze na pierwszy *Highday* (hobbicki siódmy dzień tygodnia, wcześniejsze to *Sterday* – pierwszy, *Sunday* – drugi, *Monday* – trzeci, *Trewsday* – czwarty, *Hensday* – piąty i *Mersday* – szósty) w miesiącu *Halimath* (wrześniu), w Bree zwanym *Harvestmath*. Uroczystości odbywają się w Michael Delving, Hobbitonie oraz Buckleburgu – w Shire. Słynie z nich również Bree. Rozpoczynają się zwykle późnym popołudniem od wielkiej parady kwiatów. Patronat nad świętem obejmuje rada miejska, burmistrz, a w przypadku Bucklandu – than. Łączy się ono z wielkim festynem, jedzeniem, piciem i zabawą do białego rana. Następny dzień, ze względu na intensywność nocnych przeżyć, często ogłaszany jest również dniem świątecznym.

Dość ciekawą okolicznością, towarzyszącą Święcie Fajkowego Ziela są wybory najsmaczniejszych i najbardziej aromatycznych liści nikotiany w danym okręgu. Zwykle dochodzi tu do głosu lokalny patriotyzm i we wszystkich ćwiartkach Shire wygrywają gatunki tam właśnie uprawiane. W Bree rokrocznie tytuł „Słodki galenas roku" otrzymuje Southlinch – najlepiej udająca się uprawa w tych właśnie okolicach.

Święto Piwa

Ostatnim obchodzonym przed Nowym Rokiem świętem hobbickim jest doroczne Święto Piwa, w Shire inaczej zwane Blotmathfest (w Bree – Blootingfest). Obchodzone jest pierwszego dnia października, a organizują je karczmarze i szynkarze ze wszystkich zamieszkałych przez hobbitów okolic. Nie są oni oczywiście jedynymi fundatorami. Ich wysiłki wspiera, głównie finansowo, rada miejska i co zamożniejsi obywatele poszczególnych miast i osiedli. Miejscem świętowania są karczmy. Jak Shire długie i szerokie, tego dnia piwo w każdej gospodzie i szynku pić można za darmo. Jak wiele innych, także i tradycja Święta Piwa przywędrowała z Bree. Pierwszym karczmarzem, który ogłosił, że tego dnia pić można na koszt zakładu był Free Butterbur, drugi w kolejności właściciel gospody „Pod Rozbrykanym Kucykiem". Wtedy przypadały bowiem jego urodziny. W latach późniejszych wielu karczmarzy uznało ten dzień za święto swego patrona i w niedługim czasie „Freebeer", przemianowane około 100 roku (wg kalendarza Bree) na „Blootingfest", weszło do kalendarza Bree. W czasach założenia Shire koloniści przejęli ów zwyczaj, nazywając go po swojemu – Blotmathfest.





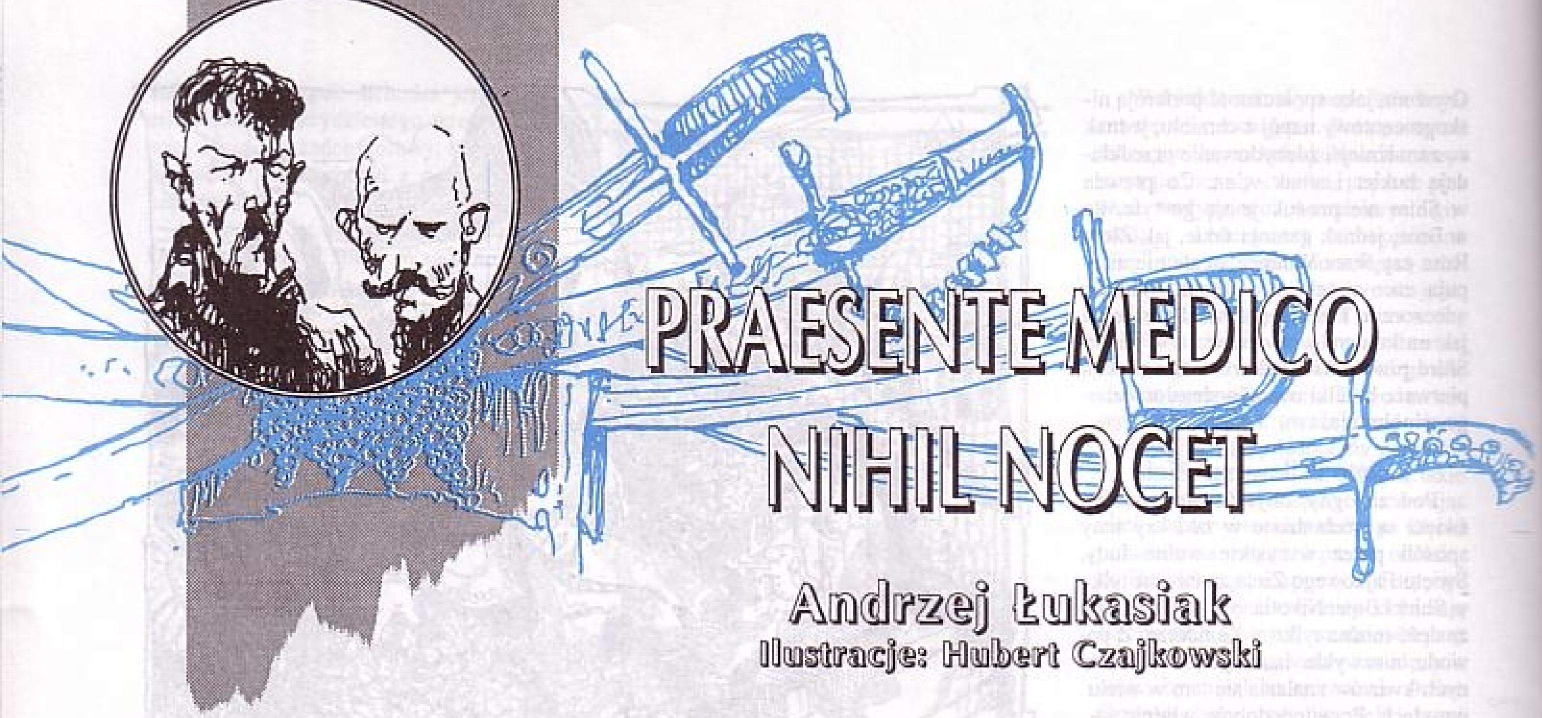
Dzień ten pomimo nazwy nie jest jednak wyłącznie świętem piwa. Wraz z pierwszym kuflem hobbici zaczynają objeżać się pieczarkami. Jedzą ich całe masy, góry pieczarek, przyrządzanych na różne sposoby. Specjalnością Butterburów są, od zarania dziejów hobbickiego restauratorstwa, pieczarki z patelni. W Shire, w obydwu gospodach Nad Wodą, „Pod Bluszczem" i „Pod Zielonym Smokiem", niezastąpionym frykasem jest krem pieczarkowy z grzankami, natomiast w Słupkach „Pod Złotą Tyczką" furorę robią paszteciki z pieczarkami.

Jest jeszcze jeden odwieczny obyczaj, dotyczący Święta Piwa. We wszystkich hobbickich osiedlach wybiera się najlepszych wykonawców bardzo żywego i skocznego tańca niziołków tzw. hopki-galopki. Hobbici niezmiernie chwalą sobie tę tradycję, tłumacząc, że po tej tanecznej gimnastyce mogą zjeść większą ilość pieczarek.

Czwarta era przyniosła ze sobą jeszcze jeden świąteczny dzień. Mianowicie od jej początku wszystkie wolne ludy, w tym także Perianie, zaczęli obchodzić datę 22 września (dzień urodzin Bilba i Froda Baginsów) jako Dzień Pierścienia.

Tak w zarysie wyglądają przypadające co roku święta hobbickie. Oprócz nich nie można też zapomnieć o zawsze hucznie obchodzonych urodzinach. Zważywszy na to, liczba dni świątecznych rozrasta się do niebywałych rozmiarów.

W tabeli na sąsiedniej stronie podaję nazwy miesięcy w języku hobbitów w Shire i Bree. ■



PRAESENTE MEDICO NIHIL NOCET

Andrzej Łukasiak
Ilustracje: Hubert Czajkowski

Poniższa przygoda napisana została do systemu „Dzikie Pola" i przeznaczona jest dla 4-6 początkujących Panów Graczy. Scenariusz ma trzy funkcje. Po pierwsze, daje graczom motywację (wywołaną poczuciem winy) do uczestnictwa w następnych przygodach. Po drugie, pozwala Staroście Gry wprowadzić do Biesiady kobietę, co w systemie „szlacheckim" wcale nie jest zbyt proste. Po trzecie, jest konkursem – kto wyśle na adres redakcji list z kuponem konkursowym oraz tłumaczeniem wszystkich łacińskich zwrotów, użytych w niniejszym scenariuszu, ten będzie uczestniczył w losowaniu pięciu podręczników do „Dzikich Pól". Rozwiązanie zabawy zostanie zamieszczone w listopadowym numerze MiMa.

WSTĘP

O tym, że zgon króla Stefana Batorego nie był śmiercią naturalną, lecz królobójstwem, pogłoski krążą od stuleci. W poniższym scenariuszu założono, że plotka ta nie była całkiem wyssana z palca...

Skomplikowana sytuacja na Bałtyku w drugiej połowie XVI wieku, wywołana problemem Gdańska i handlu z Anglią, spowodowała wyraźne ochłodzenie stosunków Rzeczypospolitej z krajem Elżbiety I. Słano poselstwa – oficjalne i nieoficjalne – mające wyjaśnić i załagodzić najpoważniejsze spory. W jedną z tego rodzaju dyskretnych wizyt wybrał się także niejaki John Dee, fizyk, alchemik i Różokrzyżowiec (a zarazem oficjalny astrolog Elżbiety I), który, korzystając z pomocy wojewody sieradzkiego Olbrachta Łaskiego, odwiedził Polskę i króla Stefana. Czego nie zwojowali posłowie, miało się powieść wróżbicie, zaglądającemu w czarodziejski kryształ i straszącego króla groźbą otrucia. Kiedy i to nie przyniosło spodziewanych rezultatów, przywódcy pogańskiego spisku powzięli inną decyzję. Pod koniec 1568 roku przyjeżdża z Pragi – rzekomo dla odbycia konsylium nad chorym na syfilis królem – niejaki Gomez d'Ors, hiszpański Żyd, medyk i Różokrzyżowiec. D'Ors przywozi i przekazuje lekarzom królewskim – Simoniusowi i Bucelli'emu – spreparowaną przez siebie truciznę. Natychmiast potem udaje się w drogę powrotną. We Lwowie dostaje wiadomość, że podawanie trucizny monarsze już się rozpoczęło, spieszy więc przez Lesko do granicy węgierskiej, a stamtąd na dwór drugiego ze swych mocodawców – cesarza Rudolfa. Truciciel ma jednak pecha, gdyż po drodze napadają go zbóje i rabują kompromitujące listy. Napad przeżywa córka (przebrana za hajduka) szlachcica eskortującego medyka, która rusza po pomoc. W tym właśnie momencie spotyka naszych bohaterów; w tym czasie król już jednak nie żyje, a drużyna, niczego nie podejrzewając, ratuje głowę jego mordercy.

12 GRUDNIA AD 1586 – PIĄTEK

Zima roku pańskiego 1586 zapowiadała się nad wyraz lekko: minęła prawie połowa grudnia, a o śniegu można było zaledwie marzyć. Co innego mróz – ten trzymał jeszcze od Zaduszek, więc nawet wartkie strumienie ziemi sanockiej były skute lodem i oddechu odwilży czekały. Powietrze, suche i ostre z rana, ocieplało się w południe od bladego słońca. Dla podróżnych był to jednak dobry czas. Po słotach jesiennych ziemia zbita w grudę nareszcie trakt przypominała, a wszelkie rozlewiska zamarzły i koła powozów swobodnie toczyć się mogą... Nic też dziwnego, że zajazdy i gospody były przepełnione, jako że wielu ludzi w drogę ruszyło.

Karczma „Żeremia" – nieopodal wsi Bóbrka, jakie pięć pacierzy za Leskiem w stronę granicy patrząc – niczym od innych nie odstaje. Chociaż to zaledwie środek adwentu i zabawy głośne nieobyczajnymi zdawać się mogą, nikt wszak o szczęśliwości wiecznej nie myśl, gdy u Żyda miód lub piwo pije dla rozgrzania stężałych na mrozie kości. Wokół stołu kompania różnej kondycji siedzi: najwięcej jest podobnych wam podróżnych. Na chwilę oderwani od frasunków dnia codziennego, raźno rozprawiają na wszelkie tematy. W sumie w karczemnej izbie koło mendla braci szlachty urzęduje, nie licząc pacholików i sług zaglądających czasem do izby – sprawdzają, czy aby ich panu na sen nie przyszło.

Nagle drzwi otworem stają i do izby wdziera się podmuch mroźnego wiatru, a na progu staje nowy gość. Zaraz też zewsząd odzywają się krzyki:

– Zaprzyj no acan, bo mi zamróz na wąsach osiada!

– Jak komu drzwi nie staje, to niech snopkiem zastawia!

– A żeby tak Waści! Kufel mi z rąk wywiewa!

Ów przybysz to szczupły, młody, średniego wzrostu jegomość przy szabli. Szlachcic – snadź mrozem zatchnięty – oddech łapie i ze łzami w oczach krzyczy piskliwym głosem:

– Panowie bracia, gwałt straszliwy! Zbóje na powóz imć pana Łaskiego napadli! Pana Karasia ubili i gościa obcego, co do Presburga wracał, pieniądze i listy zrabowali! Pomóżcież praw się upomnieć i sprawiedliwość znaleźć!*

Na to wezwanie ze wszystkich stron izby odzywa się chór podpitych głosów:

– Na pohybel chamom! Rozniesiem psich synów!

– Do szabel panowie bracia! Honor prowadzi!

– Na koń! Póki daleko kurwy syny nie ujechali!



* *Presburg – Praga*

TYLKO DLA STAROSTY GRY

Dla nietrzeźwych narwańców od słów do czynów nie jest oczywiście daleko. Starosta powinien jednak pamiętać, że na dworze panują ciemności i o ile pod las podjechać można bez większych problemów, to między drzewami, mimo blasku jasno świecącego miesiąca, „zaczną się korowody". Przedzieranie się pomiędzy nisko zwisającymi gałęziami i siarczysty mróz mogą szybko zniechęcić podpite towarzystwo do dłuższych wycieczek, nic więc dziwnego, że uczestnicy pościgu zaczną wkrótce kląć i utyskiwać.

MIEJSCE NAPADU

Sosnowe gałązki i bezlistne witki raz po raz smagają was po spierzchniętych od zimna twarzach, a dłonie, choć ukryte w ciepłych rękawicach, wydają się być zrobione z drewna. Jeszcze kilka łagodnych zakrętów i docieracie do rozstajów, a zaraz później wyjeżdżacie na sporą polanę. Nagle orientujecie się, że oprócz młodego szlachcica, który poderwał Was do tej szaleńczej galopady zostaliście tylko wy sami – reszta szlachty wykruszyła się gdzieś po drodze; zapewne dawno już zawrócili do ciepłej karczmy.

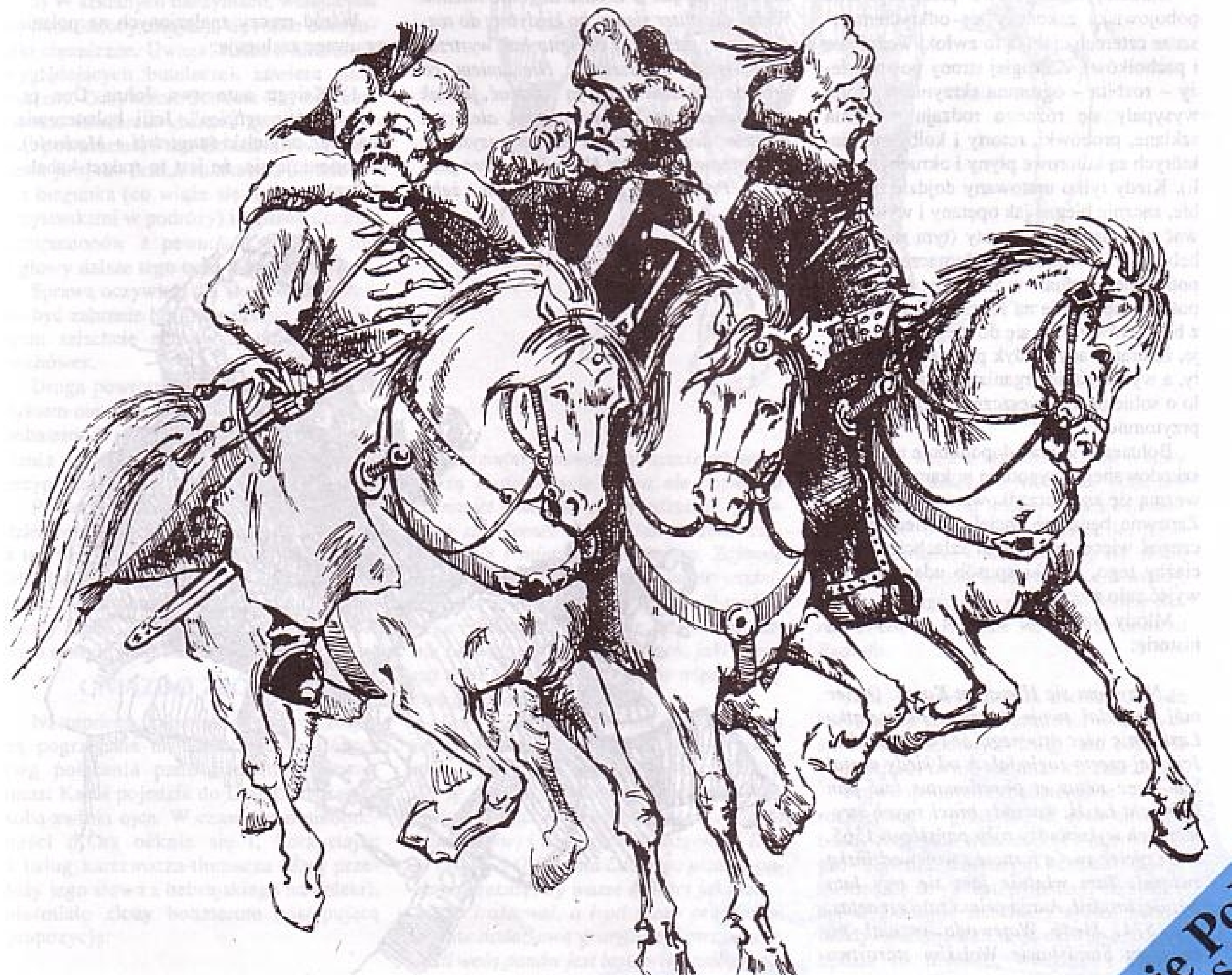
W świetle pochodni, które Panowie Bracia z pewnością wzięli ze sobą (jeśli nie, będzie miał je ów szlachcic), bohaterowie ujrzą następującą scenę:

Pośrodku polany stoi czarna karoca podróżna, wyprzężona z koni. Wszędzie wokół walają się rozrzucone ubrania. Między odzieniem (jest to głównie bielizna spodnia, można się więc domyślać, że lepsze sztuki zostały skradzione) leżą też różne przedmioty piśmienne: luźne kartki papieru, księgi, pióra itp. Około dziesięciu kroków za powozem, bliżej lasu, dostrzegacie trzy ciała. Wszystkie trupy są bez butów, a dwa z nich, straszliwie pokrwawione, mają rany na całym ciele – prawdopodobnie od strzałów z garłacza. Trzeci nieboszczyk ma obrażenia na głowie, przypominające wyglądem efekt uderzenia obuszkiem. Wasz przewodnik zeskakuje z konia, podejmuje na kolana głowę jednego z zamordowanych i, nie bacząc na krew, przyciska ją do swej piersi. Po chwili spojrzy na bohaterów i – odwróciwszy głowę, by ukryć napływające do oczu łzy – cichym głosem powie:

– Pozwólcież panowie: Stefan Karaś herbu Dąbrowa – mój rodzic. „Sit tibi terra levis, ojcze."

Jeżeli któryś z Panów Braci zechce dokładnie obejrzeć pozostałe zwłoki, to rychło zorientuje się, że jeden z ludzi jeszcze żyje. Człowiek ten ubrany jest odmiennie od pozostałych: posiada brązowy kubrak, sprowadzony gdzieś z Zachodu (prawdopodobnie z Italii lub Hiszpanii). Jest to mężczyzna w sile wieku (ma około 50 – 55 lat), o smagłej cerze i kruczoczarnych, przyprószonych siwizną włosach. Ma niewielki wąsik, skryty pod olbrzymim nochalem, i pieczołowicie wypielęgnowaną brodę. Oględziny wykażą, że jego rany nie są tak groźne, jak to wyglądało, a brak przytomności jest skutkiem ogłuszenia. Nieszczęśnik jest jednak solidnie przemarznięty i dopiero łyk mocnego trunku sprawi, iż, krztusząc się, otworzy oczy. Rozejrzy się bojaźliwie po twarzach bohaterów i, zatrzymując przestraszony wzrok na młodym szlachcicu, wybuchnie potokiem słów w dziwnie brzmiącej mowie:

„¡Muy señores mios! Doy las gracias al Dios supremo por encontrarles en mi camino y por salvarme de las manos de los bandidos. Les aseguro en nombre de mis antecedentes que soy su deudor hasta que muere. ¿Si yo estoy algun rico para que me ataquen por el camino?



Dzikie Pola KONKURS (9/9...)

El Dios – que su nombre sea de gloria para siempre – ha hecho que yo me ha interesado de la medicina y farmacia. Los bandidos se han lanzadosobre mi desde el bosque, he sentido un golpe y luego no recuerdo nada. Me han robado de mi dinero y de las cartas que llevaba a Praha."

Uratowany jest hiszpańskim Żydem, osiadłym od niedawna w gościnnej Pradze. Jeśli któryś z Panów Bohaterów posiada umiejętność swobodnego porozumiewania się po hiszpańsku, to po udanym teście *jęz. hiszpański + Mądrość* dowie się, że znaczy to mniej więcej:

„Czcigodni panowie! Najwyższemu Bogu niech będą dzięki, że was na swej drodze spotykam. Wdzięczny wam jestem za uratowanie z rąk zbójców. Na głowy przodków, do końca dni swoich dłużnikiem panów zostanę!

Ale czy to ja jestem bogacz jaki, żeby mnie na drodze napadać?

Bóg – niech imię jego będzie po wsze czasy wysławiane – sprawił, że zająłem się medycyną i farmacją. Zbóje z lasu wyskoczyli i usłyszałem huk, potem już nic nie pamiętam. Pieniądze mi zrabowali oraz listy, które do Presburga wiozłem."

Bardziej szczegółowe przepatrywanie pobojowiska zakończy się odkryciem jeszcze czterech ciał (są to zwłoki woźniców i pachołków). Z drugiej strony powozu leży – rozbita – ogromna skrzynia, z której wysypały się różnego rodzaju naczynia szklane, probówki, retorty i kolby (w niektórych są kolorowe płyny i okruchy metali). Kiedy tylko uratowany dojdzie do siebie, zacznie biegać jak opętany i wykrzykiwać niezrozumiałe zwroty (tym razem po hebrajsku – wątpię, by tłumaczenie było potrzebne), jednak w pewnym momencie potknie się i runie na ziemię. Kiedy któryś z bohaterów zbliży się do niego, skonstatuje, że uratowany medyk przecenił swoje siły, a wyczerpanie organizmu ponownie dało o sobie znać – nieszczęśnik znów stracił przytomność.

Bohaterowie prawdopodobnie ułożą poszkodowanego wygodnie w karocy, a sami wezmą się za uporządkowanie jego rzeczy. Zapewne będą też chcieli dowiedzieć się czegoś więcej o młodym szlachcicu: chociażby tego, w jaki sposób udało mu się wyjść cało z opresji.

Młody szlachcic opowie następującą historię:

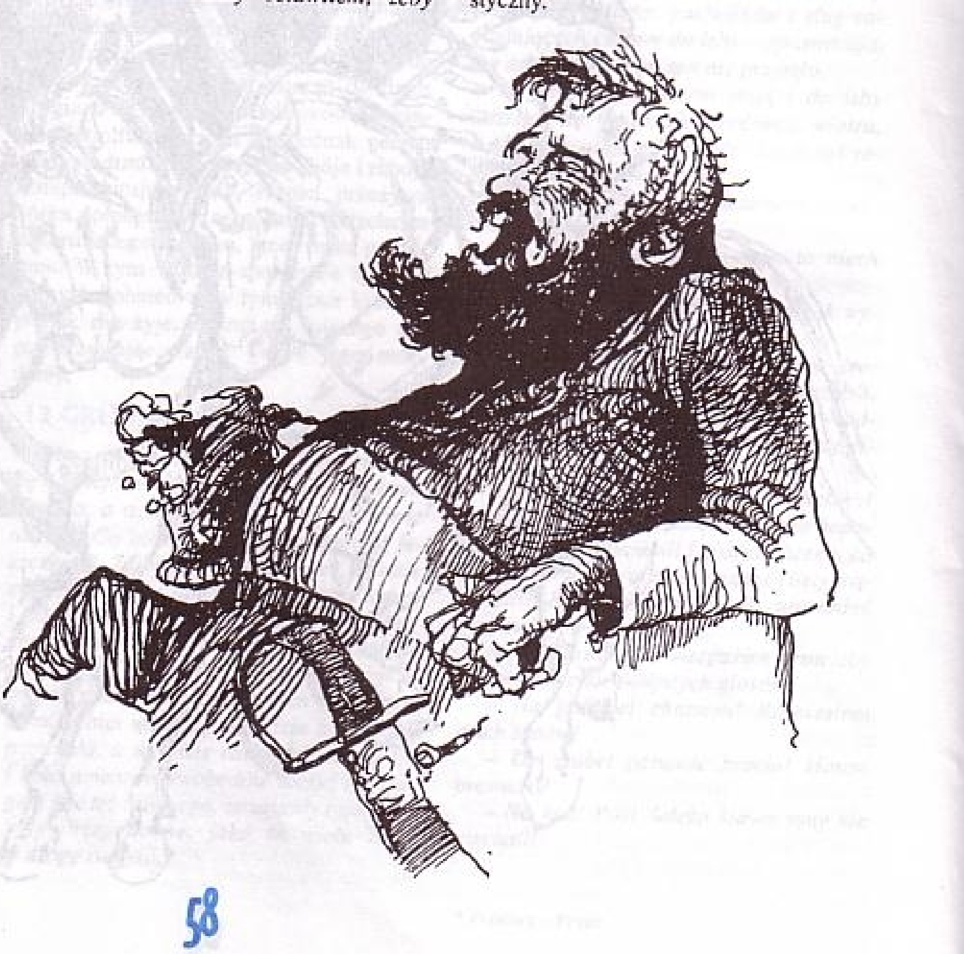
„Nazywam się Hieronim Karaś. Ojciec mój posiadał swoje dobra obok majątku Łasko, nic więc dziwnego, że i do posiadłości onej często zaglądał. A od kiedy nastał tam bene netus et posesionatus imć pan Olbracht Łaski, wprzódy braci swych stryjecznych wykupiwszy roku pańskiego 1565, także ojciec swoją fortunę z wojewodzińską związał. Tam właśnie jam się trzy lata później urodził. Aurea prima sata est aetas. W 1574, kiedy Wojewoda przejął po zmarłym Stanisławie Wolskim starostwo Lanckorony, tam się przenieśliśmy z ojcem, który nad hajdukami baczenie miał i zarządzał majątkiem wojewody. Że pan Łaski człek światowy, tedy często go różni z obcych krajów nawiedzali. Co znaczniejszych potem ojciec odwoził, gdzie by nie jechali. Eksplikuję to sobie tym, że w szkołach za granicą bywał, ergo wielce sprawnie z językami sobie radził. Ostatnio, ponieważ jużem prawie dorosły, i mnie w te ekskursje zabierał. Tego tu zacnego uczonego mieliśmy do Presburga odstawić do Jehudy Lawe. To całkiem tak, jak tych angliskich magów, co to dwa lata i rok temu nazad u Dei gratia Króla Jegomości byli. I señore Gomez d' Ors (tu wskaże brodą w kierunku leżącego bez przytomności człowieka) *też na dworze był, i tam z osobistymi lekarzami króla naszego, niejakim Simoniusem i Bucellą, uczone dysputy wiódł. Po drodze do Lwowa mieliśmy zajechać, by wiadomość jaką odebrać. Czekała już widać na nas, bo skoro tylko konie wypoczęły, w dalszą drogę z kopyta ruszylim. Ponieważ czas naglił wielce, bo w Presburgu w półtorej niedzieli stanąć mielim, rzadko bardzo popasy urządzano. Tę noc też ojciec jechać postanowił, co by stanąć w karczmie w Mircy, już za granicą. Ponieważ zaś sprawy dłużej się w Lesku u pana Stadnickiego zeszły, ja z pacholikiem trzy pacierze później ruszylim i karocę już w drodze dogonić mielim. Widać dis aliter visum, bo kiedyśmy do rozstaja podjeżdżali, ex abrupto huk wystrzałów i krzyki usłyszeliśmy. Nie umiem, co prawda, żelazem z gracyą obracać, jednak na ratunek ojcu bym pospieszył, alem zza krzaków dojrzał, że jest już po wszystkim. A jak mawiają: „nec Hercules contra plures". Pacholika tedy ostawiłem, żeby z krzaków przepatrywał w którym kierunku zbóje pojadą, a sam nolens volens po pomoc się remis velisque udałem. Mój pacholik to ten, któregoście waszmościowie pod lasem ubitego znaleźli. Reszta wam już znajoma."*

Na pytania o liczbę wrogów i siłę oddziału Karaś odpowie:

„Ciemno było i tak po prawdzie wielem nie widział, ale oddział zbyt silny nie był. Prima facie zda się, że pięciu ich było, choćia żem wszystkich mógł nie obaczyć. Jeden z nich się wyróżniał, bo barczysty był jako dwóch chłopa i – coś mi się zdaje – urodzony (z manier i języka tak wnoszę, bo przecie nie z ubioru). Zaiste szaty miał dziwne – kontusz sui generis nosił, ale inny jakiś: jednego rękawa nie miał, a miast niego ramię w stal zakute. Na głowie hełm nosił, ale też nie nasz, ino zachodni jaki. Człek ten komendy wydawał i wszyscy go słuchali. Ex aequo gadali – znaczy od nas, nie od Madziarów. Co do uzbrojenia, to niczegom dziwnego nie widział. Jako to zwyczajnie: samopały jakoweś i szable. Presumpcję wnoszę, że z daleka jechać nie mogli, bo konie świeże i w jukach pusto, a co ważniejsze, ubrani byli zupełnie lekko – nie jak ktoś na mrozie nocujący."

Wśród rzeczy znalezionych na polanie na uwagę zasługują:

1) Księga autorstwa Johna Dee pt. *„Monas Hieroglifica"*. Jeśli bohaterowie znają jęz. angielski (*angielski + Mądrość*), to zorientują się, że jest to traktat kabalistyczny.



2) Księga Jana Reuchlina pt. *„De Arte Cabalistica"*. Jeżeli panowie bracia znają łacinę (*łacina + Mądrość*), to dowiedzą się, że to również jest uczony traktat, wychwalający kabałę i hebrajszczyznę.

3) Trzecia spośród ksiąg odnalezionych na polanie ma zwykłe, drewniane okładki, obite czarną skórą i zamknięte na klucz. Jedyną ozdobą tego tomu jest niewielki grawerunek na wierzchu zamka. Symbol ów jest podobny do ozdobnie napisanej cyfry cztery lub odwróconego do góry nogami krzesła, a pod spodem umieszczono liczbę 5327. Znak jest graficznym odzwierciedleniem planety Jowisz, a liczba to data 1566 (wg kalendarza hebrajskiego). Księga jest w istocie sekretnym dziennikiem d'Orsa, a podany rok to data złożenia przysięgi i wstąpienia medyka w szeregi Różokrzyżowców. Nawet jeżeli któryś z bohaterów, wiedziony instynktem, wyłamie zamykający księgę skobelek, to i tak niczego się nie dowie: tom co prawda zapisany jest prawie w dwóch trzecich, jednak informacje zanotowano w jakimś nieznanym języku (w rzeczywistości jest to lustrzanie odbity hebrajski).

4) Luźne kartki z zapiskami. Notatki dotyczą wpływu koniunkcji planet i bliskości kamieni szlachetnych na różne problemy z dziedziny medycyny.

5) W szklanych naczyniach, walających się obok karocy, znajdują się różne odczynniki chemiczne. Uwaga! Kilka z niewinnie wyglądających buteleczek zawiera silne trucizny. Oczywiście Starosta Gry nie musi od razu uśmiercać „barana" (to jest, chciałem powiedzieć, Pana Bohatera), który zacznie je sprawdzać... smakowo. Całodobowa biegunka (co wiąże się np. z częstymi przystankami w podróży) i kąśliwe docinki kompanionów z pewnością wybiją mu z głowy dalsze tego typu eksperymenty.

Sprawą oczywistą dla Kompanii powinno być zabranie lub pogrzebanie ciał zabitych: szlachcie należy się chrześcijański pochówek.

Droga powrotna z nieprzytomnym medykiem nie sprawi żadnych trudności, o ile bohaterowie wpadną na pomysł wykorzystania podwody. W tym celu będą musieli przyprząc do powozu swoje konie.

Po dotarciu do karczmy „Żeremia" młodzieniec wda się w rozmowę z karczmarzem, a ten bez wahania odstąpi mu swoje dwie izby (w jednym pomieszczeniu złożony zostanie nieprzytomny medyk, a drugą zajmie młody Karaś), sam zaś przeniesie się na pewien czas do pomieszczeń kuchennych.

GNIAZDO ZBÓJÓW

Następnego dnia ciała służących zostaną pogrzebane na cmentarzu w Bóbrce (wg polecenia pana Hieronima), natomiast Karaś pojedzie do Leska, wioząc ze sobą zwłoki ojca. W czasie jego nieobecności d'Ors ocknie się i, korzystając z usług karczmarza-tłumacza (Żyd przełoży jego słowa z hebrajskiego na polski), nieśmiało złoży bohaterom następującą propozycję:



Czcigodni panowie, wybaczcie mi wczorajszą niedyspozycję, która nie pozwoliła mi nawet należycie się przedstawić. Nazywam się Gomez d'Ors. Jestem sewillczykiem, ale i mieszkańcem świata. Zajmuję się medycyną, chemią, naukami przyrodniczymi oraz filozofią. Nieznajomość wojennego rzemiosła czyni mnie jednak absolutnie bezwolnym w razach takich, jaki wczoraj mnie napotkał. Do panów więc kieruję swą gorącą prośbę:

Darujcie mi śmiałość, ale chciałbym was prosić o odszukanie owych zbójów przeklętych i odebranie im listów oraz pieniędzy. Za tę przysługę ofiaruję każdemu z waszmościów po 10 złotych dublonów (około 20 dukatów) i wdzięczność dozgonną. Także do pana Olbrachta Łaskiego pisanie panom przekażę, by wasze miłości jako dłużników traktował, a i od niego prawdopodobnie dodatkową gratyfikację otrzymacie. Jeśli wolą panów jest łaskawie prośbę moją rozpatrzyć, miejcie na uwadze listy, o które najbardziej zabiegam. Niezwykłe mają dla mnie znaczenie. Są w nich wielkie tajemnice zawarte, o przypadłościach króla jegomości mówiące, i niedobrze by się stało, gdyby sekrety owe ktoś poznał. Co więcej, czas mnie nagli, bo w niecałą niedzielę stanąć muszę w Hradzie na dworze cesarza Rudolfa.

Jeśli Panowie Bracia zwrócą się do karczmarza celem wyjaśnienia niektórych słów z odnalezionych ksiąg, ten odpowie wymijająco, że nie rozumie ich znaczenia.

Prawdopodobnie bohaterowie zaczną rozpytywać o grasujące w tych stronach bandy zbójeckie, a zwłaszcza o tajemniczego, dziwnie ubranego herszta. Kiedy zwrócą się ze swoimi pytaniami do siedzącej w karczmie szlachty i opiszą herszta bandy, spotkają się z dość dziwną reakcją – będzie to niechęć, wrogość i strach.

Niektórzy, zaskoczeni pytaniem, zabobonnie splunął przez ramię. Z półsłówek, okrzyków i pochrząkiwań bohaterowie zdołają jednak wysnuć pewne wnioski. Dużo chętniej będzie oczywiście rozmawiał pijany szlachcic, któremu jeden z panów braci najpierw postawi piwo czy miód, grzecznie zainteresuje się rozmówcą, a dopiero później mimochodem wypyta przygodnego kompaniona o interesujące go rzeczy. Starosta powinien odpowiednio nagrodzić bohatera umiejącego zręcznym fortelem przypochlebić się rozmówcy (wmawiając mu, powiedzmy, niepospolity dowcip czy „brylantowe" gardło i mocny łeb).

Człowiek o którego z takim zapałem wypytują Panowie Bracia jest w okolicy uważany za wcielenie mocy nieczystej. Nosi on przydomek Barbaros, ale jak nazywa się naprawdę? Tego nikt nie wie. Powszechnie uważa się, że jest nieśmiertelny – ojcowie obecnie dorosłych już szlachciców opowiadali im, jak to za swoich młodych lat słyszeli o takim samym zbójcy z żelazną prawicą, już wtedy będącym postrachem okolicznych szlaków. Siedziba zbójów znajduje się ponoć między wsiami Huczwice a Rabe, na stokach góry zwącej się Chryszczata (od ilości rosnących tam drzew i krzaków). Bohaterowie bez trudu dowiedzą się jak dotrzeć do Mchawy (wsi leżącej niedaleko Chryszczatej). Bywalcy tamtejszej karczmy na pewno będą lepiej wiedzieli jak jechać do siedziby zbójców.

Wieczorem powróci z Leska młody Karaś. Młodzieniec opowie, że:

„... pogrzeb odbędzie się za tydzień, skoro tylko powróci pan Stadnicki – przyjaciel ojca i jego z wojen moskiewskich towarzysz. Ja zaś, jako syn okrutnie zabitego, pomsty przyjechałem szukać, utrumque paratus. Jeśli waszmościowie nie pomożecie mi sprawiedliwości dochodzić, tedy lada jakie towarzystwo zbiorę i na zbójów ruszę, dies irae wyznaczając. Aleć to i szkoda by była, bom waszmościów już poznać zdążył i z radością konstatuję, że ich kompanija wcale niezgorsza."

Po tej wypowiedzi bohaterowie zapewne wyjawią, że zgodzili się, wynajęci przez d'Orsa, odszukać jego listy i pieniądze, czyli *de facto* ruszyć na zbójów. Wiadomość że medyk poczuł się lepiej bardzo uraduje pana Hieronima – skoro tylko to usłyszy, pospieszy zobaczyć się z nim, przeprosiwszy rozmówców. Umówi się też z bohaterami po kolacji, *cum tempore* w swojej izbie, dla omówienia szczegółów ewentualnego porannego wyjazdu.

TYLKO DLA STAROSTY GRY

Poniższa sytuacja nie jest konieczna do przeprowadzenia w trakcie sesji – została zamieszczona jedynie po to, by dać Staroście Gry możliwość wprowadzenia do Biesiady kobiety. Przed rozpoczęciem tej sceny powinieneś przede wszystkim rozdzielić graczy – tajemnicę Karasia (odkrytą przez pozostałych członków Kompanii w trakcie jej późniejszych przygód) powinien poznać tylko jeden z bohaterów. Wszelkie niedomówienia pomiędzy członkami grupy dodają smaczku scenariuszowi, sprowadzając go czasem na całkiem nowe tory. Moment rozdzielenia bohaterów można przeprowadzić różnorako. Być może podczas kolacji przyłączy się do nich szlachcic albo wesoła kompania i, stawiając coraz to nowe kolejki miodu, będzie rozprawiać o przewagach szabel wschodnich nad węgierskimi (lub odwrotnie). W budynku obok karczmy może wybuchnąć pożar, zagrażając pomieszczeniom stajennym, a tym samym wierzchowcom. Dla najodporniejszych pozostają oczywiście „sikorki", z którymi nasi bohaterowie (z wyjątkiem wybranego przez Starostę) umilą sobie czas po wieczerzy, zapominając o spotkaniu. Jeżeli Pan Brat nie pójdzie z własnej woli na spotkanie z Karasiem, Starosta Gry może przyspieszyć tok wypadków, wysyłając po niego pacholika karczemnego. Ten, zapomniawszy, że miał to zrobić dopiero za jakiś czas, natychmiast wezwie Pana Brata na spotkanie. Szlachcic wejdzie do izby... i stanie jak gromem rażony. Okaże się bowiem, że młody Karaś to w istocie nie mężczyzna, lecz kobieta. Pan Brat naocznie się o tym przekona, zastając ją w trakcie zmiany garderoby. Panna Helena może próbować wymóc na odkrywcy jej wdzięków przysięgę, że póki ona sama nie wyjawi kim jest, ten nie zdradzi się przed resztą Kompanii. Cechy i biegłości postaci może oczywiście rozpisać w konotacji sama zainteresowana.

Po wieczerzy bohaterowie zapewne udadzą się w końcu na umówione spotkanie. Helena/Hieronim zasugeruje, by wyruszyć wczesnym rankiem (opisy i pora dostosowane zostały do tej pory doby, więc w razie potrzeby Starosta powinien oczywiście odpowiednio zmodyfikować opis).

Droga w stronę Mchawy z początku prowadzi szerokim, wygodnym traktem, wzdłuż



lewego brzegu Sanu. Mimo iż rzeka ma w tym miejscu dość wartki nurt, to jednak, ze względu na jej szerokość i płyciznę, przy brzegach narosły spore połacie lodu. San płynie wzdłuż drogi aż do wsi Hoczew; potem trakt przeskakuje drewnianymi mostkami raz na lewy, raz na prawy brzeg Hoczewki, będącej dopływem Sanu. Wczesnym popołudniem dojeżdżacie do sporej wsi Mchawa. W karczmie „Kraków", stojącej w samym jej środku, jest pusto i cicho.

Prowadzący karczmę Żyd wylewnie przywita gości i, o ile podsypią groszem, nie tylko zaserwuje smaczny obiad, ale też chętnie udzieli wskazówek jak dotrzeć do Chryszczatej. Kiedy bohaterowie wezmą się do jedzenia, drzwi karczmy otworzą się z hukiem i do izby wejdzie czterech ludzi. Ubrani będą ze szlachecka, ale zupełnie bez gustu i smaku. Stroje ich, mimo pewnego przepychu, przypominać będą raczej odzienie kuglarskie czy jarmarczne, niźli szlacheckie. Również ich maniery (głośne spłukiwanie gardeł z charakterystycznym gulgotaniem, plucie na podłogę, smarkanie w palce i mlaskanie przy jedzeniu), wskazywać będą, że chodzenie przy szabli nie powinno być ich przywilejem. Rozsiadłszy się przy sąsiednim stole i bacznie przyglądając się bohaterom, zaczną szukać okazji do zwady. Starosta Gry, pamiętając opisy zawarte w Konotacjach cech Panów Graczy, sam musi wymyślić stosowne powody do zaczepki: może to być zarówno wielki nos, kolor butów, jak i miejsce urodzenia dowolnego z Panów Braci. Przy takim obrocie sprawy nie może nie dojść do potyczki, więc szable i obuszki niechybnie pójdą w ruch. Podczas walki, pomiędzy docinkami i przechwałkami, z ust przeciwników padnie imię Barbaros (np. *Barbaros jeszcze z wami zatańczy!* albo *Barbaros się o nas upomni!*).

Pokonanie lub zabicie dwóch podpitych warchołów sprawi, że pozostali natychmiast wytrzeźwieją i poproszą o zmiłowanie. Po udanym teście *tortury + Zmysły* bohaterowie dowiedzą czegoś się więcej na temat liczebności zbójów, poznają też położenie ich kryjówki; zbóje urządziły sobie leże na stokach Chryszczatej, za wsią Rabe – w głębi lasu, w dawnej osadzie smolarzy. Są to trzy kurne chaty i coś na kształt drewnianego dworku, a całość ogrodzono rodzajem płotu z gałęzi i patyków. Główna chałupa (ów „niby-dworek") po zawarciu okiennic i drzwi nadaje się do obrony. Bohaterowie mogą się tu spodziewać oporu ze strony około tuzina zbójów. W istocie będzie ich jednak tylko siedmiu: Barbaros oraz kilkoro czeladzi i dziewek. Naturalnie, w zależności od liczebności Panów Graczy, Starosta Gry może dowolnie zmienić liczbę i siłę przeciwników. Jadąc do kryjówki łotrów Panowie Bracia mogą ominąć Huczwice, a dalej – traktem – przejechać przez osadę Bystre i skręcić w prawo, obok stoków Patryji. Potem, przy gołoborzu, wzdłuż potoku Ridby, można dojechać do wsi Rabe (wtedy jednak drużyna będzie widoczna z daleka i ryzykuje utratę przewagi wynikającej z zaskoczenia).

Udany test na *wykrycie kłamstwa + Mądrość* wykaże, że złapany warchoł wprawdzie nie kłamał, ale nie powiedział również całej prawdy. Oprócz drogi przez wieś jest inna, mniej uczęszczana: prowadzi ona od gołoborza, przecina strumień Ridby, okrąża Łubną Górę i dochodzi do Rabego od drugiej strony.

Jeżeli bohaterom uda się pokonać zbójów (ich konotacje zostały zamieszczone na końcu scenariusza), bez trudu odzyskają skradzione listy (napisano je w lustrzanie odbitym hebrajskim), przedmioty i pieniądze. Oprócz tego znajdą również spore ilości przedmiotów i dóbr zrabowanych przez zbójów już wcześniej. Starosta nie powinien jednak przesadzać w obdarowywaniu bohaterów – to w końcu nie skarbiec królewski, ale kryjówka kilku pospolitych rzezimieszków! Parę bogatszych szat, cenne okazy broni (niektóre ozdobione herbami właścicieli), ew. jakieś klejnoty i kilka złotych monet to wszystko, co panowie szlachta mogą tu znaleźć. Karaś/Karasiówna rozpozna wierzchowce łotrów – to konie z karocy Łaskiego.

Późnym wieczorem (przy założeniu, że na rozprawie ze zbójami zejdzie tylko jeden dzień), po powrocie do karczmy w Bóbrce nasi bohaterowie nie zastaną medyka – pan Stadnicki, zawiadomiony przez umyślnego, zawrócił z planowanej podróży i zabrał go do siebie, do Leska.

Pięć pacierzy od Bóbrki, jadąc wzdłuż Sanu, leży Lesko. Góruje nad nim zamek, zbudowany na stromym pagórku. Wokół zarośniętego wzniesienia wije się wygodna, szeroka droga, prowadząca do samych bram zamku. Warownia (widać, że postawiono ją niedawno), wybudowana z cegły i kamienia, wydaje się być nie do zdobycia.

Po przybyciu na miejsce bohaterowie zostaną niezwłocznie przyjęci przez pana Stanisława Stadnickiego. Oprócz gospodarza bohaterów powita także Gomez d'Ors, wyglądający już dużo lepiej. Skoro tylko Panowie Szlachta zwrócą mu odzyskane listy i pieniądze, medyk wypłaci obiecane sumy, zaś pan Stadnicki zaprosi bohaterów na ucztę.

Następnego dnia rano odbędzie się pogrzeb Stefana Karasia, przeprowadzony wg obrządku kalwińskiego. Niedługo później, koło południa, señore d'Ors wyruszy (wraz z silną eskortą) w dalszą drogę.

W tym miejscu przygoda kończy się: pozostał jeszcze tylko jeden epizod do rozegrania. Niezależnie od tego, czy bohaterowie będą towarzyszyli Karasiowi/Karasiównie w drodze do domu (musi złożyć panu Łaskiemu szczegółową relację z ostatnich wydarzeń), czy ruszą szukać przygód (może nie wszyscy, bo część bohaterów zechce odpocząć i wylizać świeże rany), muszą w końcu zatrzymać się na nocleg w karczmie.

Siedząc we wspólnej izbie, bohaterowie usłyszą następującą rozmowę między kilkoma szlachcicami:

„– ...tak mówię waszmościom, że (ilość dni od początku przygody) *minęło, jak król jegomość ducha oddał. Extinctus amabitur idem. Si monumentum requiris circumspice.*

– Prawda, co waszeć prawisz, ergo bibamus. Nullum vinum nisi hungaricum! Ale naszego króla ponoć otruto!

– I ja słyszałem jako powiadano, że to oni medykowie, co mu różne choroby wynajdywali, właśnie winem go struli. A jad medyk jakowyś, parch hiszpański, dostarczył, co niby na consilium zjechał. Z Łaskim się pono oba zwąchali, a wiadomo przecie, że i Łaski czarnych praktyk się ima i różnych do siebie sprowadza. Jako tych Angielczyków co przyszłość przepowiadali. Tak jak tamci pewno i ten dawno już do Rudolfa albo Maximiliana zbiegł, ambo meliores.

– Nikt go jednak flagrante delicto nie złapał. Bądź tedy cicho acan, lepiej quieta non movere. Si venita verbo, praesente medico nihil nocet, exceptis excipiendis."

KONOTACJE

Zbóje

Żywotność	88
Krzepa	42%
Zwinność	49%
Mądrość	41%
Odwaga	48%
Fantazja	34%
Zmysły	55%
Łeb Zbójecki	44%
szabla 11	węgierka 1k50
rusznica 6	garłacz 1k100+60,
	rusznica 1k100+50
	albo pistolet 1k50+35
jazda konna	59%
czytanie/pisanie	16%
wytrzymałość	39%
tropienie	38%
ogłuszenie	54%

Barbaros

Żywotność	96
Krzepa	54%
Zwinność	49%
Mądrość	41%
Odwaga	59%
Fantazja	44%
Zmysły	55%
Łeb Szlachecki	57%
szabla 15	węgierka 1k50
rusznica 8	rusznica 1k100+50
	albo pistolet 1k50+35
łeb z żelaza	42%
walka w tłoku	36%
cyrulik	60%
uwodzenie	22%
danie okazji	51%
wytrzymałość	39%
nadziak	42%
zwada karczemna	44%
kindżał	48%
ogłuszenie	54%



SKRÓT DO R'LYEH

Miłosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Witam wszystkich bezlitośnie gwałcących harmonię żywota Istot Mitów.

O czym dziś? Dziś wreszcie ogłoszę pytania do Strasznie Trudnego Konkursu, w którym nagroda jeży włos nie tylko jeżom (ale i jeżozwierzom). Opowiem też jak przyłożyć się do napisania przygody do ZC. Co uwzględniać i ile czasu na to poświęcić.

STRASZNIE TRUDNY KONKURS

Oto pytania. Wiem, nie są proste (to nie „audiotele"), dlatego nie zrażajcie się, jeśli nie znacie odpowiedzi na wszystkie. Próbujcie też odpowiadać na te pytania, na które nie znacie odpowiedzi – za błędne „strzelanie" nie ma punktów karnych. Na odpowiedzi czekam do 30 listopada 1997 roku (czasu jak widać kupa) na KARTKACH POCZTOWYCH z wielkim dopiskiem KONKURS CTHULHU na czerwono i doklejonym kuponem konkursowym (jest w rogu strony). Kto nie zastosuje się do wymogów, nie bierze udziału w losowaniu.

Nagrodą w tym konkursie będzie... uwaga... dodatek, który przez lata zbierał nagrody na całym świecie, uznany za jedną z najlepszych kampanii kiedykolwiek wypuszczonych na rynek RPG, zbierający wyłącznie bardzo dobre oceny... (i drogi jak sto diabłów – mój prywatny przypis) chyba nie muszę mówić co to... no dobra... Horror w Orient Expressie, he! he! Zwycięzca będzie miał piękny prezent na gwiazdkę, a jego drużyna niezapomniane ferie zimowe...

No to jazda:

1. *Podaj tytuły przynajmniej czterech gier komputerowych, które OFICJALNIE korzystają w swej fabule z elementów Mitologii Cthulhu.*
2. *Co się stanie, gdy Gwiazdy będą w Porządku? (Na co wszyscy czekamy.)*
3. *Jak brzmi imię i nazwisko matematyka, autora pomysłu ustalenia południka zerowego w Greenwich, człowieka uważanego przez niektórych za pierwszego szpiega przemysłowego, który zdobył dla królowej Elżbiety I wiele planów instrumentów nawigacyjnych i który miał dostać od pozaziemskiej istoty, zwanej przezeń aniołem, tzw. czarne zwierciadło pokazujące inne światy i umożliwiające kontakt z innymi istotami rozumnymi? Człowiekowi temu w 1586 roku stolica papieska zarzuciła nekromancję, a przed jego przebiegłą osobą ostrzegano władców w całej Europie (m.in. Zygmunta III Wazę). Dodam, że autorzy systemu Zew Cthulhu posądzają go o czyn, którego nigdy nie dokonał.*
4. *Pośród 77 tzw. Piekielnych Imion, istot zajmujących ważną pozycję w hierarchii piekielnej Anton Szandor La Vey, w swej Biblii Satanistycznej wymienia jedno imię, które kojarzyć można z Mitologią Cthulhu (choć sam Lovecraft nigdy go nie użył). Imię jakiego bóstwa pojawia się w obu mitologiach? (A tak nawiasem, to pochodzi z jeszcze innej...)*
5. *Kim jest w ludzkich relacjach koneksji rodzinnych Shub–Niggurath dla istoty zwanej Tsathoggua? (np. ciocią, wujkiem, siostrą, bratem itp.)*
6. *Kogo w Mitologii Cthulhu nazywa się „Kluczem i Bramą", a kogo „Źródłem i Końcem"?*
7. *W Polsce ukazało się dotąd kilkanaście powieści, bądź zbiorów opowiadań dotyczących Mitologii Cthulhu. Wymieńcie przynajmniej trzy tytuły polskich edycji powieści, bądź zbiorów opowiadań dotyczących Mitologii Cthulhu, autorstwa pisarzy tzw. Kręgu Lovecraftowskiego, ale nie samego Lovecrafta. (Tak więc książki „Zew Cthulhu", czy „Reanimator" odpadają, bo napisał to Lovecraft.).*
8. *By nie szukać daleko: podajcie tytuły dwóch utworów zespołu Metallica odnoszących się bez wątpienia do Mitów Cthulhu.*
9. *Co oznacza, lub właściwie, oznaczać miał według zamysłu Lovecrafta wyraz „Necronomicon"?*
10. *Jak nazywa się zabytkowy rękopis, który przez to, że jest nie tylko zaszyfrowany, ale i że zrobiono to w jakimś nieznanym ludzkości języku, do dziś nie został odczytany? Jego znamienity autor miał powiedzieć: „kto pisze o tajemnicach, nie kryjąc tego przed pospólstwem, jest niebezpiecznym wariatem". Niektórzy uważają, że dokument ten jest zaszyfrowaną słynną Księgą Salomona, a autorzy systemu Zew Cthulhu... oczywiście mają swoją teorię.*

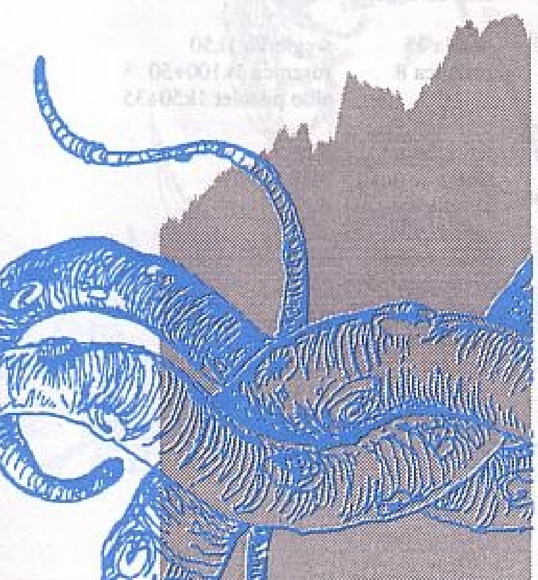
Powodzenia.

PRZYGOTOWYWANIE PRZYGÓD, CZYLI – RZEC BY MOŻNA – „PRZYGODOWYWANIE".

Zanim zabrałem się za pisanie tego tekstu, przebobrowałem poprzednie numery MiMów w poszukiwaniu artykułów, które poruszały by problem pisania przygód i świadom jestem swoich Wielkich Poprzedników (np. artykułu Włos Się Jeży II, autorstwa panów Miszkurki i Kreczmara). Niemniej jednak chciałbym podzielić się z Wami swoimi przemyśleniami na temat pisania przygód grozy, zwłaszcza do Zewu Cthulhu. Tak więc nie krępuję się...

Po pierwsze i najważniejsze: na napisanie dobrej przygody do Zewu Cthulhu potrzeba dużo czasu i tyle też należy go sobie zarezerwować. Pisanie z dnia na dzień, a nawet z tygodnia na tydzień to naprawdę zbyt mało. Fabuła historii scenariusza do ZC opiera się na bazie kryminału. Badacze zapoznają się na początku z tajemniczym zdarzeniem, lub też ich serią, a potem powolutku, mozolnie drążąc temat odsłaniają kolejne elementy historii, docierając w końcu do sedna. Schemat ten można nazwać schematem „cebulki", którą obiera się z kolejnych warstw.

Cały wic polega na tym, by umiejętnie dozować informacje. Tak zaprojektować



historię, by Badacze z jednej strony nie domyślili się od początku rozwiązania, a z drugiej nie znudzili długimi zastojami – w tym przypadku trzeba im co jakiś czas podsuwać fragment końcowego rozwiązania. Jednakże należy zaprojektować „podawanie fragmentów" tak, by dopiero na koniec stworzyły całość, która podpowie graczom o co w tym wszystkim chodzi – żeby była niespodzianka.

Najciekawiej zmontowane przygody to takie, które zaczynają się zgoła pospolicie i wydawać by się mogło, że rozwiązanie nasuwa się samo: *„He, he... Stary nie napracowałeś się dzisiaj. Wiem, kto to zrobił!"*.

W miarę jednak rozwoju akcji Badacze orientują się, że rozwiązanie nie kryje się tam, gdzie go poszukiwali: *„Kurde, a byłem pewny, że to on. Sprytne, Sprytne..."*

Potem okazuje się, że sprawa nieco się komplikuje i zaczyna pasjonować Badaczy: *„Że też wcześniej na to nie wpadłem! Kto by pomyślał... Chwileczkę, czy to znaczy, że..."*.

Następnie stają oni przed jednoznacznym dowodem: *„O Boże! To nie jest LUDZKA sprawka... Wycofajmy się!"*

By na koniec dojść do smutnej prawdy: *„Nie, jesteśmy za daleko. Musimy to rozwiązać. Albo my, albo to Coś!"*.

Logiczne zatem, że by dojść do takiej struktury scenariusza, w której każdy następny krok jest zaskoczeniem dla graczy, trzeba ów scenariusz nieźle skomplikować. I tu uwaga: nie można tego zrobić kosztem wiarygodności ciągu przyczynowo-skutkowego. O ile w książce czy filmie często da się czasem „przepchnąć" jakieś naciągane działania bohaterów i nikt tego nie zauważy, to w przygodzie jest to niemożliwe, dlatego, że odbiorca filmu czy książki jest często biernym konsumentem – tylko przyswaja to co się dzieje, a w ciekawych momentach wcale nie analizuje. W RPG jest konsumentem czynnym – cały czas bierze pod uwagę wszystkie fakty, analizuje je, przerabia, symuluje różne sytuacje i zawsze wykryje podłożony mu bezsens. (*„Stary... To chucherko, ten fajtłapa, ten flegmatyk miałby zabić kogoś tylko za to, że tamten wyzwał go od idiotów?... Przecież on się już w życiu musiał nasłuchać tyle, że jest mu to obojętne. Eeeee... Przesadziłeś. Jak nic przesadziłeś"*). Pamiętajcie o tym, bo jeśli wymyślicie jakiś nieprawdopodobny związek przyczynowo-skutkowy, to drużyna po prostu nie odegra Wam przygody, bo stanie w miejscu i nie będzie im się chciało wierzyć, że to tak właśnie mogło być, i nie będą w tym kierunku szukać.



Dalej. Zastanawiałem się kiedyś – niezadowolony z porównania do „cebulki" – nad innym porównaniem schematów przygód. Wymyśliłem wtedy pojęcie „drzewka przygody". Na czym to polega?

Częściowo już o tym wspomniałem. Jeśli wymyślimy już podstawę scenariusza, czyli jakby „pierwotną przyczynę" wszystkich zdarzeń (stałych czytelników odsyłam do 2 i 3 numeru MiM z tego roku, znajdziecie tam moją przygodę Wersja Kaspera Ghostlinga – tam pierwoprzyczyną jest uwięzienie Cthona przez młodego Hwooda), należy wyobrazić sobie całą historię jaka miała miejsce potem (w przypadku mojej przygody – namawianie Hwooda przez Cthona, by go uwolnił, śmierć wspólnika Hwooda, a w końcu zabójstwo samego Hwooda, gdzie podejrzanym staje się przyjaciel drużyny Badaczy). Jak widzicie, jeśli uznać uwięzienie Cthona za podstawę pnia takiego drzewa, to moment, w którym „wpuścimy" w wir zdarzeń drużynę jest cienką gałązką, ukrytą gdzieś w gąszczu innych gałęzi. By dotrzeć do sedna muszą przebrnąć przez labirynt rozwidleń i ślepych ścieżek.

Drzewko nie jest do końca dobrym przykładem na zobrazowanie struktury przygody, dlatego, że wskazuje, iż na rozwiązanie każdego problemu jest tylko jedna metoda – a jak sami wiecie to bzdura. Wizualnie jednak mi się podoba, więc zostanę przy nim.

Kiedy mamy już mniej więcej kompletny ogólny szkielet przygody, zaczynamy go teraz upiększać. Trzeba sprawić, by ożyły krajobrazy, Bohaterowie Niezależni (wymyślcie, który się będzie jąkał, który kulał itp.), bo coś się przecież dziać musi. Zastanawiamy się nad tym jakie problemy mogą mieć BNi i o czym będą zagadywać graczy podczas gry – wszak nie będą gadać tylko o przygodzie (*„Zaginął... He, he... Taaa... Panie, ja też miałem kiedyś taki*



problem... Moja mała córeczka wyszła bawić się przed dom... pamiętam słońce świeciło niemiłosiernie, panie. Wychodzem, panie, bo obiad był, a tu patrzem, że widzem..." itd. itp.).

Kiedy tak sobie przez parę dobrych dni myślimy o tej przygodzie, musi nam do głowy przyjść jakiś wątek poboczny – coś, żeby jeszcze skomplikować i utrudnić rozgryzienie zagadki. Im więcej się zastanawiacie tym lepiej, i mniej poprawek po pierwszej sesji z nowym modułem, i większa satysfakcja.

Ogólnie zaś w każdej przygodzie występują dwa newralgiczne punkty. Najważniejsze i najtrudniejsze do wymyślenia. Pierwszy z nich to początek. Jak to zrobić, by Badacze nie dostawali ciągle listów od przyjaciół, albo nie zaczynali przygody w karczmie (to dla fantasy)? Jak pokombinować? Zdziwicie się, ale ten fragment przygody zawsze zostaje mi na koniec, bo zawsze szukam czegoś oryginalnego, czegoś, czego jeszcze nie było i zastanawiam się najdłużej.

Drugi newralgiczny fragment przygody to wprowadzenie sił ponadnaturalnych. Moment, w którym Badacze mają się dowiedzieć, że wkroczyły w całą sprawę siły obce przeciętnemu człowiekowi. I nieważne, czy ktoś im o tym powie, czy gdzieś o tym przeczytają – zauważcie, że w większości horrorów ten fragment wychodzi najbardziej naiwnie z całej fabuły. (*„Słuchajcie... Pomyślicie, że jestem szalony... Ale istnieją w kosmosie istoty potężniejsze od ludzi..."* – tratatatatata). Można ten problem rozwiązać cały czas trzymając Badaczy w niewiedzy – żeby myśleli, że to sprawka jakiegoś psychopaty, a potwora pokazać bez zapowiedzi. Pewnie, jest to rozwiązanie, ale styl już jakiś taki... nie taki. Porad jak to robić nie podaję, bo szczerze mówiąc nie mam na to pomysłu – po prostu trzeba pomyśleć i kiedy dla Was zabrzmi niebanalnie – użyć w przygodzie. Poczytajcie Lovecrafta i autorów z jego „kręgu". Ambitniejszym polecam książki Petera Strauba – mistrza w dyskretnym wprowadzaniu atmosfery ponadnaturalności (z polskich edycji: zwłaszcza „Upiorna Opowieść" – Rebis 1993, „Kraina Cieni" – Rebis 1993).

Ponieważ jest to horror, a wiadomo, że nikt Mickiewiczem nie jest i nie zaimprowizuje tak, żeby słuchacze pospadali na podłogę, więc trzeba Badaczom przygotować jakieś niespodziewajki. Najlepiej, analizując treść przygody, wcisnąć jakieś dwa, trzy miejsca, którymi na 100% będziemy straszyć graczy. (W Wersji Kaspera... to np. sklep z zabawkami, wysypisko śmieci, korytarze pod farmą Hwooda). Potem obmyślamy opisy tych miejsc. Oglądamy sobie obrazki z podobnymi, mruczymy pod nosem to co będziemy w swoim czasie mruczeć graczom i słuchamy czy zbyt naiwnie nie wychodzi. Znana jest zasada, że im bardziej ciasne i małe pomieszczenia tym łatwiej nimi straszyć. I takie też wybierajcie sobie na początek. Potem utrudniajcie i wybierajcie sobie coraz dziwniejsze miejsca, żebyście i Wy mieli radochę z nowych umiejętności (w Wersji Kaspera... wymyśliłem sobie sklep z zabawkami i wplotłem ten wątek do przygody – teraz wiecie skąd się wziął nagle ten sklep). Najtrudniej przestraszyć otwartą przestrzenią w dzień. Ale nie mówię, że się nie da (he, he..).

Oczywiste, że jeśli już sobie dokładnie takie miejsca obmyślicie, to gracze MUSZĄ tam dojść i w żadnym razie miejsc tych nie wolno im pominąć. Dlaczego? Nie dlatego, że TY się przygotowałeś – tak na to nie patrzcie. Dojść tam muszą dlatego, że się przygotowałeś i czeka ich tam kupa świetnej zabawy.

Żeby Badaczy wpuścić w to miejsce tworzymy tzw. gardziołka. Gardziołka powstają w ten sposób, że gdzieś w przygodzie, tuż przed miejscami, które Badacze mają odwiedzić, umieszcza się wskazówki jednoznacznie nakazujące im tam iść. Zwykle po prostu daje się im do zrozumienia, że znajdą tam coś, czego nigdzie indziej nie znajdą. Niech w całej przygodzie robią co chcą, ale tam MUSZĄ trafić jeśli chcą to skończyć. Im bardziej zakamuflujecie to „MUSZĄ", czyli im bardziej będzie się Badaczom wydawało, że idą tam z własnej woli, tym lepiej i przygoda lepiej zrobiona.

Z drugiej strony nie można kazać ciągle Badaczom chodzić jak po sznurku: Idźcie tu – zróbcie to, idźcie tam – weźcie to, potem ówdzie – zabijcie tego... i tak do końca. Przygoda musi być „przygodowa". Co to znaczy? Znaczy to, że graczom trzeba dać wolną rękę na rozwiązanie pewnych problemów. Takim „uprzygodowieniem" jest np. nakazanie im „ukradnięcia" potrzebnego świadka z dobrze strzeżonego więzienia – wtedy Badacze siedzą i przygotowują plan, kombinują i napięcie podnosi się samo. Banał.

Na takie fragmenty przygody nie robi się dokładnego opisu, bo i tak każda drużyna zrobi to inaczej... A zresztą co Was będę uczył, przecież sami wiecie. Niemniej pamiętajcie, że gardziołka trzeba kamuflować.

Dalej. Pamiętajcie, żeby uzależniać tempo podawania kolejnych informacji w przygodzie od tempa „przerobu scenariusza" przez drużynę, a nie „sobie a muzom". Dużym błędem jest np. umieszczanie w scenariuszu takiego schematu, że jakaś ważna informacja pojawi się w gazetach trzeciego dnia po przyjeździe Badaczy, bo zakładamy, że w takim tempie będą robić przygodę. A potem okazuje się, że zrobili w jeden dzień i dwa dni się nudzą, albo wolniej i nie wiedzą co z tym zrobić. Powiecie: „Dobrze, toć przecież każdy głupi wie, że się im szybciej daje wtedy jak szybciej zrobią, nie?". Owszem, ale widziałem już scenariusze tak skonstruowane, że przestawić się tego nie da, bo wtedy rozpada się dalsza struktura scenariusza (np. w przypadku wcześniejszego wypuszczenia jakiejś informacji w gazecie, kultysta, którego ściga drużyna, też przeczyta anons w gazecie wcześniej i zdąży przenieść miejsce krwawego rytuału zaplanowanego na 30 kwietnia, a w założeniach ogłoszenie miało się ukazać właśnie 30 kwietnia rano i by nie zdążył – widzicie więc sami).

Po ostatnie: kiedy przeglądacie przygody z dodatków, bierzcie pod uwagę jedno. Te przygody nie są do poprowadzenia „na żywca", wprost z książki. Stają się wtedy sztampowe i nudne, bo i pisane są dla PRZECIĘTNEJ drużyny. Musisz zawsze pomyśleć co lubi Twoja drużyna, a czego nie lubi i po prostu powywalać zbędne elementy, a pododawać nowe. Weź po prostu ołówek i pobazgrol na marginesach co i jak. Pamiętajcie o tym.

Na koniec powiem Wam, że współczesna literatura beletrystyczna jest mizerna pod względem „przygodowości". Jeśli chcecie przekonać się, co jest naprawdę przygodą, polecam książki nieco starsze: Verne'a, Coopera, Dumasa, Stevensona – to tylko podstawy. Pierwszą książką fantastyczną, w której natknąłem się na zjawisko „przygodowości" z prawdziwego zdarzenia był... „Hobbit" Tolkiena. Dzisiejsze fantastyczne (zwłaszcza fantasy) „tzw. powieści drogi" nie umywają się do tego, o! Przeczytajcie przynajmniej jedną z książek autorów, których wymieniłem (poza „Hobbitem", bo tu już chyba macie za sobą, PRAWDA?). Bardzo Wam to pomoże.

Jeśli chodzi zaś o filmy, to dla mnie oczywiście najlepszy w tej kwestii jest Indiana Jones. Ostatnia część zwłaszcza, ze Świętym Graalem. Takie przygody lubię.

Kryminały. Cóż mogę tu polecić? Bezdyskusyjną podstawą jest tu „Sherlock Holmes" Arthura Conan Doyle'a – wszystkie opowiadania – zaczniecie czytać i nie będziecie mogli przerwać. Polecam także słynny wzorzec gatunku zwanego kryminałem: „Złotego Żuka" Edgara Allana Poe. A poza tym oczywiście Agatę Christie, Chandlera i kupę pomniejszych wyrobników, których książek pełno w antykwariatach.

A w ogóle to najlepsze przygody to takie, kiedy dobrze bawią się przede wszystkim gracze, ale i Strażnik.

PARĘ SŁÓW ODE MNIE...

Miałem zaszczyt i przyjemność zostać redaktorem działu Cthulhu w naszych kochanych M&M-sach. W związku z tym czeka mnie trochę więcej roboty, niż tylko beztroskie pisanie artykułów. Chciałbym bardzo, żeby w następnych numerach pojawiło się trochę dobrych przygód – nawet kosztem całej reszty artykułów poglądowych do Cthulhu,

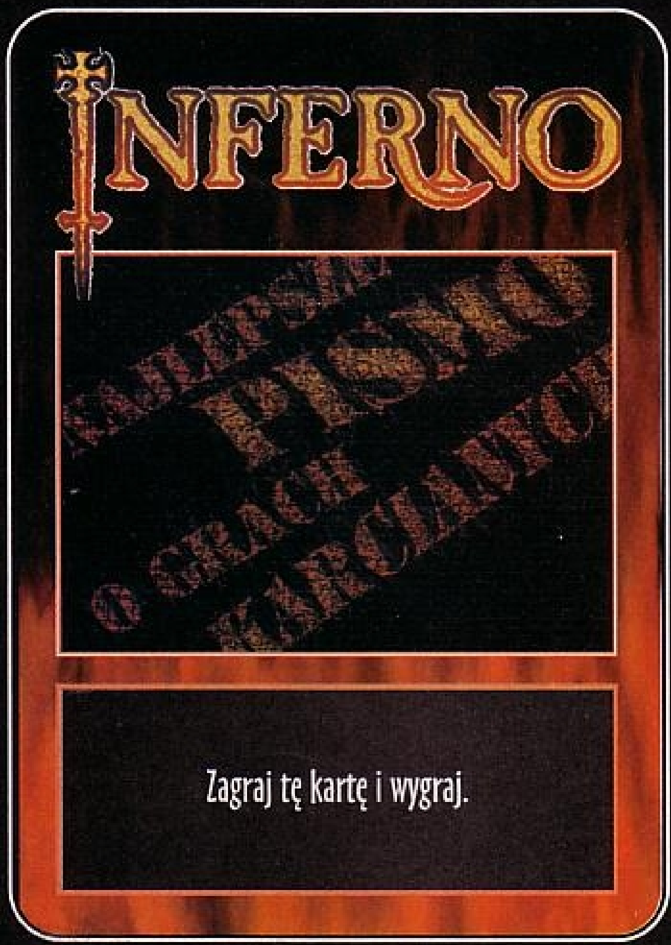


których i tak dla tego systemu było więcej niż dla reszty. Po prostu przygoda zajmie cały dział. Chciałbym, żeby było tak w przyszłym miesiącu. Na razie szukam jeszcze dobrej przygody.

Po wtóre: wiecie już o co chodzi w systemie. Siedem „Skrótów...", wspaniałe „Walizki..." (ukłony dla Łukasza Pogody) i parę odosobnionych tekstów zapoznały Was z niepowtarzalnym charakterem i atmosferą Zewu Cthulhu. Bo jest to system fenomenalny. Pozwolę sobie zatem w następnych „Skrótach..." sięgnąć głębiej w meandry systemu i podrążyć trudniejsze tematy. Ale inny efekt jest tu ważniejszy: czekam na Wasze artykuły, przygody, pomysły na sesje, komentarze, krótkie pomysły na scenariusze, gadżety. Czas, żebyśmy wszyscy zrobili Cthulhu w Polsce. A w końcu Cthulhowy konwent. Czekam na to, bo pomyślcie tylko jaka to będzie wspaniała zabawa...

A tak w ogóle: czy ktoś z Was na poważnie wziął się za Krainę Snów? Chętnie bym wymienił poglądy z taką odważną osobą. Oczywiście czekam na listy.

Niech Gwiazdy będą w Porządku.


INFERNO
PISMO
O GRACH
Zagraj tę kartę i wygraj.



ANI-MAYHEM

CZYLI KOLOROWY ŚWIAT MANGI

Maciej Kocuj

Manga – to tajemnicze słowo jeszcze do niedawna pozostawało w naszym kraju zupełnie nieznane. Dziś weszło już na stałe do młodzieżowego słownika i jest nieodłącznym elementem nowej kultury *techno*. Kariera, jaką zrobiły na świecie japońskie komiksy i kreskówki, jest doprawdy oszałamiająca. U nas manga zawitała pod strzechy niecałe dwa lata temu. Z kiepskich, przegrywanych nielegalnie kopii, trafiła na licencjonowane kasety video i monitory komputerów. Dziś ma już swój własny, kolorowy miesięcznik – *Animegaido*, magazyn komunikacji obrazkowej. Jutro pojawi się na ekranach kin.

Nie należy się dziwić, że manga trafiła również do gier karcianych. ANI-MAYHEM, bo o niej właśnie mowa, została stworzona przez Amerykanów (a nie Japończyków) i od niedawna dostępna jest w naszym kraju. Jej dystrybucją zajmuje się firma Planet Manga, która do każdej sprzedawanej talii dołącza instrukcję w języku polskim (teksty na kartach są na razie niestety po angielsku).

Grę tworzy 305 różnych wzorów kart powszechnych, rzadkich i wyjątkowych. Sprzedawane są one w taliach podstawowych, zawierających po 75 kart i w dziewięciokartowych zestawach dodatkowych. Cena talii w sklepach waha się w okolicach 32 złotych. Boostery są cztery razy tańsze.

Na kartach widnieją postacie i sceny z najsłynniejszych japońskich kreskówek. W grze jest sześć podstawowych rodzajów atutów: Miejsca, Bohaterowie, Przedmioty, Walki, Moce i Kłopoty. Na pierwszy rzut oka ANI-MAYHEM przypomina nieco *Wizards* (karciane *Śródziemie*) i *Archiwum X*. Każdy z graczy posiada po czterech Bohaterów, których wysyła w różne Miejsca i próbuje zdobywać różne Przedmioty. Jednak jest to tylko podobieństwo pozorne. Sama rozgrywka przebiega całkiem odmiennie.

Przed rozpoczęciem gry każdy uczestnik wybiera kilka Przedmiotów (nie więcej niż siedem), kładzie je koszulkami do góry i do każdego dołącza po dwie karty Kłopotów.



Następnie przy każdym z takich zestawów zakrytych atutów wykłada się jakieś Miejsce. W ten sposób tworzy się specyficzna „plansza do gry". W trakcie rozgrywki gracze poruszają się kierowanymi przez siebie Bohaterami od Miejsca do Miejsca, próbując pokonywać Kłopoty i zdobywać ukryte Przedmioty. Celem gry nie jest zabicie Bohaterów przeciwnika, choć można to robić, zarówno pośrednio, jak i w bezpośredniej walce. Zwycięża ten, kto zbierze w trakcie gry największą ilość Przedmiotów. Są to najdziwniejsze, mniej lub bardziej przydatne akcesoria, takie jak książka kucharska, przestrzenna komora hibernacyjna, kawałek ciasta, flaga Policji Międzygalaktycznej czy... minister obrony Callahan (!). Niektóre z występujących w grze Miejsc znajdują się na innych planetach lub w innym wymiarze. Mogą do nich dotrzeć tylko ci Bohaterowie, którzy posiadają specjalne umiejętności lub ekwipunek (na przykład statek kosmiczny). Każdy z Bohaterów posiada pięć współczynników. Są to: *atak* – określający umiejętności bojowe, *obrona* – decydująca o wytrzymałości, *ruch* – wyznaczający szybkość poruszania się, *uwodzenie* – alternatywny sposób walki i *moc* – potrzebna do wykorzystywania

kart Mocy. Prócz tego Bohaterowie posiadają różne umiejętności, potrzebne im do penetrowania Miejsc, walki i korzystania z ekwipunku. Są to na przykład: medycyna, wspinaczka, gotowanie, sztuka walki. Niezwykle ciekawym i nowatorskim pomysłem jest wprowadzenie wspomnianego już wcześniej współczynnika – *uwodzenia*. Dzięki niemu podczas fazy *flirtu* można przejąć czasowo kontrolę nad Kłopotami lub Bohaterami, kontrolowanymi przez przeciwnika. Jeśli nie możemy kogoś zabić, to sprawmy, żeby się w nas zakochał! Wyjdzie prawie na to samo.

Trzeba pochwalić firmę Planet Manga za to, że nie przetłumaczyła bezmyślnie instrukcji. Zasady w wydaniu angielskojęzycznym są mętne i miejscami niezrozumiałe. Polska instrukcja do gry to naprawdę kawałek dobrej roboty.

Amerykanie zapowiadają już rozszerzenia do gry. Na nowych kartach pojawią się postacie i sceny z kolejnych przebojów mangowego światka, takich jak Armitage III czy Phantom Quest Corporation.





ZALETY

Przyjemne dla oka i dobrej jakości karty. Duża wszechstronność gry. Równie fajnie może się w nią bawić jedna osoba, jak i osiem. Mówiąc szczerze nie znam innej karcianki, w którą można grać samotnie.

WADY

Dość długi czas, potrzebny na przygotowanie do gry. Zbyt duże wymogi, dotyczące układania talii. Trzeba mieć przynajmniej tyle Kłopotów, ile pozostałych kart, przy czym co najmniej jedną trzecią Kłopotów muszą stanowić Wielkie Kłopoty, a co najmniej połową wszystkich Kłopotów powinny być Walczące Kłopoty. Ogólnie mówiąc jest to trochę KŁOPOTLIWE. Ponadto w jednej turze trzeba czasem wykorzystać sześć, siedem kart Walki, a ja znalazłem w mojej talii tylko cztery atuty tego typu. Trzeba więc kupić sporo kart, aby ułożyć coś sensownego.



LUTERAŃSKA TRIADA

OPIS JEDNEGO Z PLEMION GRY DARK EDEN

Maciej Kocuj

Synowie Rasputina mówią o nich, że są głupsi od Gomoryjskich Kastratów. Templariusze nazywają ich odszczepieńcami, nie nadającymi się nawet na niewolników. Wszyscy drżą jednak na myśl o spotkaniu oko w oko ze zdeterminowanym i fanatycznym luterańskim wojownikiem.

Luterańska Triada to najmniejsze z plemion, zamieszkujących **Mroczny Raj.** Na zniszczonej ziemi znaleźli sobie miejsce w północno-zachodniej części kontynentu, zwanego niegdyś Europą. Tu właśnie zorganizowali swoją religijną społeczność. Przewadze liczebnej innych plemion przeciwstawiają wiarę, odwagę i umiejętność ścisłej współpracy.



Aby ułatwić sobie życie w tym zanieczyszczonym świecie, wszyscy luteranie poddają się specjalnemu zabiegowi chirurgicznemu. Każde nowonarodzone dziecko pozbawia się nosa i ust, a w zamian zostaje mu wszczepiony w kark specjalny aparat, dzięki któremu może oddychać i przyswajać pokarm. Dlatego też dolna część twarzy członków Luterańskiej Triady jest prawie gładka (pokrywają ją jedynie niewielkie blizny i szramy). Operacja ta ma również duże znaczenie psychologiczne. Poprzez fakt, że Luteranie różnią się znacznie od innych plemion, czują się ze sobą bardziej związani. Mają większe poczucie wspólnoty. Wiedzą, co znaczy poświęcenie i współpraca. Porozumiewają się ze sobą przy pomocy telepatii i języka migowego. Duchowymi przywódcami Triady są patriarchowie.

Umacniają oni wśród swego plemienia wiarę i potrafią odprawiać magiczne rytuały, przydatne zarówno w starciach zbrojnych, jak i w walce z nieprzyjaznym środowiskiem.

Przywódcy plemienni

Najsłabszym wodzem Luterańskiej Triady jest Elijah Cosrick. Wartość Bojowa sąsiadujących z nim Miejsc wzrasta o +1. Posiada tylko pięć ikon zasobów (*złoto*, *żywność*, *paliwo* i dwa razy *surowce*). Cosrick decyduje, jaką nagrodę otrzyma przeciwnik po wykonaniu udanego Najazdu na jego kartę, a jego własne WB wynosi 16 (jest to podstawowa zaleta tej karty).

Jonah Sand posiada aż 8 ikon zasobów (po dwie ikony *złota*, *żywności*, *surowców* i *paliwa*).

Wartość Bojowa przyległych do jego karty Miejsc wzrasta aż o +3. Jeżeli po bilansowaniu pozostaną Jonahowi jakieś wolne jednostki surowców, może otrzymać za nie taką samą ilość jednostek złota. Własne WB tego przywódcy równe jest 10.

Cain Mournor zwany jest przez swych wrogów Wytatuowanym Diabłem. Jego WB wynosi tylko 12, ale za to dowodzeni przez niego wojownicy mogą w ciągu jednej tury dokonać dwukrotnego najazdu, pod warunkiem, że wcześniej nie będą atakować. Cain kontroluje siedem

ikon zasobów (*złoto, paliwo*, dwa razy *żywność* i trzy razy *surowce*). Sąsiadujące z jego kartą Miejsca mają o 2 większe WB.

Ostatnim z aktualnych przywódców Luterańskiej Triady jest Josef Gabriel. Posiada WB równą 14 i sześć ikon zasobów (*złoto, paliwo*, dwie ikony *żywności* i dwie ikony *surowców*). Za każde trzy jednostki złota gracz, kontrolujący Gabriela może na początku tury dobrać sobie do ręki dodatkową kartę. WB wszystkich Miejsc przyległych do karty Josefa wzrasta o +2.

Wojownicy

Siły zbrojne plemienia opierają się na niewielkich, świetnie wyszkolonych oddziałach, atakujących wroga szybko i bez ostrzeżenia. Najsilniejszą formację stanowi kawaleria. Żołnierze kawalerii wyposażeni są w hodowane specjalnie do tego celu konie i ciężką broń palną. Służące w kawalerii wierzchowce chronione są przez specjalne maski gazowe i kuloodporne pancerze. Na oddziały jazdy nie działają negatywne modyfikatory do WB. Ponieważ WB pojedynczego kawalerzysty wzrasta o +1 za każdego innego kawalerzystę, znajdującego się w tym samym Oddziale lub Pograniczu, to przy odpowiednio dużej liczbie tych żołnierzy armia Triady staje się teoretycznie niepokonana.



Podstawą oddziałów piechoty są Luterańscy Wierni, dowodzeni przez fanatycznych sierżantów. Luterańscy Sierżanci zwiększają swoje WB o +1 za każdego dowodzonego przez siebie wiernego. Elitarne jednostki piechoty stanowią Fizylierzy i Korsarze. Tworzą oni osobne oddziały niezwykle skuteczne w ataku (WB każdego atakującego Korsarza jest podwajana).

Wzmocnieniem dla armii Luterańskiej Triady są dwa powietrzne pojazdy: Posępny Rzeźnik i Palankin. Są to ogromne, ciężko uzbrojone balony. Pierwszy z nich przeznaczony jest do działań ofensywnych, a drugi chroni terytorium, uniemożliwiając najazdy zarówno z powietrza, jak i z lądu i wody.

Patriarchowie

Ludzie ci wzbudzają strach i szacunek zarówno wśród swoich wyznawców, jak i wrogów. Patriarcha nie może zostać zaatakowany przez oddziały przeciwnika, chyba że jest jedynym wojownikiem Triady, który aktualnie znajduje się w grze. Jego WB wynosi 2, ale przecież nie stanowi ona podstawowego oręża Patriarchy. Główną bronią są potężne rytuały, siejące strach w szeregach wroga. Dzięki nim może on czasowo zwiększyć WB wszystkich luterańskich wojowników (Wyzwanie i Poświęcenie); uchronić jakiś oddział przed śmiercią (Protekcja); przesunąć jedno ze znajdujących się w krainie Miejsc (Drżenie); sprawić, że oddziały lądowe będą mogły zaatakować z powietrza lub z morza (Przemiana). Znamienne jest to, że każdy luterański wojownik może zostać Patriarchą. Wystarczy tylko zagrać na niego specjalną kartę o nazwie Powołanie.

Miejsca

W plemieniu Luterańskiej Triady niezwykle ważną rolę odgrywają Sanktuaria. Żadne Miejsce sąsiadujące z Sanktuarium nie może stać się celem najazdu. Karta ta przyczynia się więc w znacznym stopniu do bezpieczeństwa Osady. Wystarczy tylko odpowiednio rozmieścić Sanktuaria i wzmocnić ich obronę (tylko one mogą być bezpośrednim celem ataku), na przykład przy pomocy Milicji lub Bazy Ochrony. W Osadach Luterańskiej Triady nie powinno zabraknąć przede wszystkim Stajni (konieczne do wystawiania kawalerii), Warsztatu (do produkowania powietrznych pojazdów) i Fabryki (potrzebnej do wykładania kart ekwipunku oraz oddziałów Korsarzy i Szarych Artylerzystów).

Każdy, kto tworzy talię dla przywódcy jakiegoś innego plemienia, powinien się poważnie zastanowić czy w budowanej przez siebie Osadzie nie umieścić czasem Ambasady Luterańskiej Triady. Dzięki niej będzie mógł skorzystać z oddziałów luterańskiej kawalerii i wzmocnić się odprawianymi przez Patriarchów rytuałami. Coś takiego może bardzo pomóc w osiągnięciu ostatecznego zwycięstwa. ■



NA TROPACH DEMIURGA

OPIS INFERNO
DODATEK DO GRY KARCIANEJ KULT

Maciej Kocuj

Doktor Crane był tego dnia w doskonałym nastroju. W nocy przyśniło mu się, że zostanie dyrektorem szpitala i zacznie wprowadzać nowe metody terapeutyczne, które doprowadzą do przełomu w dziedzinie psychiatrii. Z uśmiechem na ustach wziął do ręki teczkę, zamknął za sobą drzwi mieszkania i ruszył w kierunku parkingu.

„Bużka" Mancusi kolejny raz uciekał przed ścigającą go policją. Od miesiąca był najbardziej poszukiwanym mordercą w całym kraju. Zaskoczyli go w mieszkaniu Rebeki, jego aktualnej kochanki. Ledwo zdołał ewakuować się przez okno. Pierwszym pojazdem, na który się natknął była dziesięciotonowa cysterna z jakimiś chemikaliami.





Uciekał nią teraz przed ścigającymi go wozami policyjnymi. Na jednym z zakrętów stracił panowanie nad kierownicą. Otworzył drzwiczki i wyskoczył na jezdnię tuż przed tym, jak rozpędzona cysterna wpadła na wypełniony samochodami parking.

Pojazd wgniótł doktora Crane'a w ścianę sąsiedniego budynku, a następnie eksplodował, niszcząc wszystko w promieniu kilkudziesięciu metrów. Nigdy nie odnaleziono ciała. Nie było to zresztą możliwe, bo w chwili wypadku Crane przedostał się na drugą stronę Iluzji. Gdy otworzył oczy, ujrzał Krainę Zmarłych. Cała należała do niego, a w dodatku wyglądała jak szpital psychiatryczny.

Na świecie pojawia się coraz więcej Przebudzonych. Otaczająca nas Iluzja z dnia na dzień staje się coraz słabsza. Walki między Archontami, a Aniołami Śmierci nasilają się z każdą chwilą. Wszędzie pojawiają się tajemnicze sekty. Liktorzy i Razydzi zabijają się nawzajem w biały dzień na ulicach wielkich miast, nie zwracając uwagi na przypadkowych przechodniów. Na miejskich murach zaczynają się pojawiać napisy: *„Witajcie w piekle"*. Nikt nie ma wątpliwości, że nadchodzi INFERNO.

INFERNO to pierwszy dodatek do gry karcianej Kult. Jest sprzedawany w piętnastokartowych zestawach i liczy sobie 125 nowych wzorów kart: dwa Wielkie Arkana, 23 Istoty, 9 Czarów, 18 Miejsc, 26 kart Poleceń i 47 Wpływów. Rozszerzenie nie zawiera żadnych dodatkowych zasad, ale pojawiają się w nim pewne nowe pojęcia, które wymagają wyjaśnień.

PAZUZU

Lenny Daggson nie był właściwie naukowcem. Studiował wprawdzie na kilku słynnych uniwersytetach, ale nigdy nie zdobył żadnego stopnia naukowego. Nie zależało mu. Całkowicie poświęcał się swej jedynej pasji. Kochał owady. Większość ludzi uważała go za szaleńca i wariata. Był na ziemi jedynym człowiekiem, który ratował ginące gatunki owadów. Jeździł po różnych zakątkach świata i ratował jakieś żuki, mrówki czy świerszcze. Do Wenezueli przyjechał w sprawie jednej z ginących odmian dżdżownicy błękitnej. Spędził w dżungli kilka tygodni zanim natknął się na ten zbrojny oddział. Na początku myślał, że to partyzanci. Wkrótce przekonał się jednak, że ma do czynienia z handlarzami narkotyków. Schronili się w głębi dżungli przed jakąś rządową obławą. Byli znudzeni i sfrustrowani. Lenny stał się ich rozrywką na prawie dwa dni. Przypalali go ogniem, odrąbali mu lewą rękę, wydłubali oczy. Na jego plecach

wycięli nożem kilkanaście sprośnych napisów. Na koniec Lenny Daggson został powieszony za nogi na gałęzi i poczęstowany kilkoma seriami z karabinu maszynowego produkcji izraelskiej. Mężczyźni poszli ćpać kokę. Nie zwrócili nawet uwagi na gromadzące się wokół ich obozowiska roje owadów. Potem było już za późno. W ciągu kilku minut zostali zeżarci przez robaki.

Pazuzu to zbiorowa świadomość i inteligencja małych stworzeń – owadów, pająków i gryzoni. Przebudziła się na skutek wydarzeń, będących następstwem odejścia Demiurga. Jedynym celem Pazuzu jest rozszerzanie swych wpływów. W chwili obecnej potrafi już włączać do swej społeczności nawet istoty ludzkie. Oczywiście człowiek taki zostaje pozbawiony własnej woli i świadomości. Z czasem zachodzą w nim też pewne nieodwracalne i przerażające zmiany fizyczne. Następuje regres ewolucyjny. Zaczynają pojawiać się pewne owadzie cechy (patrz film „Mucha").

W INFERNO najważniejszym składnikiem Pazuzu jest Helen Badou. Ma ona WB równe 5 i nie może atakować, ani posiadać żetonów ludności. W dodatku można ją wystawić tylko na czwartej Stacji Obsady. Helen może jednak przekształcać znajdujące się w grze pionki w składniki Pazuzu, a dopóki Helen Badou leży w Mistycznym Krzyżu, to istoty, będące częścią Pazuzu, nie są *odwracane* przy *przyciąganiu* żetonów ludności. Innym ważnym składnikiem Pazuzu jest Władca Insektów. Ma on WB równe 8 i jeśli zostanie zaatakowana jakaś istota, będąca częścią Pazuzu, Władca może walczyć zamiast niej. Na istoty, będące składnikami Pazuzu nie działają niektóre karty Poleceń i Wpływów (informacja o tym widnieje na każdym z tych atutów).







QUMRAN

Głęboko w sercu pustyni leży niewielkie miasteczko Al Quatil. Mieszka w nim pewien młodzieniec, który spędza dni, przesiadując nieruchomo w promieniach słońca. Przez cały rok przylatują do niego mewy. Większość z nich ginie w drodze przez gorącą pustynię, ale niektórym udaje się dotrzeć do Al Quatil. Wtedy młodzieniec delikatnie gładzi ich dzioby i skrzydła, a następnie wysyła w drogę powrotną.

Wszystkie dziewczynki z sierocińca nienawidziły pani Susan. Kazała im w środku nocy biegać w samej bieliźnie po zabłoconym dziedzińcu. Za nieposłuszeństwo biła je gumowym kablem po stopach i rękach. Znęcała się nad nimi w każdej wolnej chwili. Pewnego dnia dziewczynki złapały na dziedzińcu mewę. Emma wpadła na pomysł, by zabić ptaka i przybić go na drzwiach pokoju wychowawczyni. Pani Susan nigdy nie wróciła do sierocińca po tym, jak tego dnia zabrała ją karetka. Dostała strasznego ataku histerii, gdy zobaczyła na swych drzwiach ukrzyżowaną mewę, która miała zupełnie ludzką twarz.

Qumran to sekta religijna, której członkowie wierzą w ponowne nadejście Demiurga. Zapowiedzią tego wydarzenia ma być przybycie Mesjasza, który przygotuje ludzi na powrót Demiurga. Nie wszyscy członkowie Qumranu są Przebudzeni i zdają sobie sprawę z otaczającej nas Iluzji. Większość z nich walczy jednak przeciw złu, którego uosobieniem są dla nich Aniołowie Śmierci i Razydzi.

W INFERNO możemy znaleźć kilku wyznawców Qumranu. Najważniejszym i najpotężniejszym z nich jest oczywiście Mesjasz. Może on rzucać dowolne czary bez sprawdzania zgodności kolorów. Przy jego pomocy można też na całą turę zmienić jeden z występujących w grze Kolorów na inny. Jeżeli Mesjasz zostanie zabity „wtasowuje" się go z powrotem do talii. Jego WB wynosi 5 i nigdy nie może on atakować. Innymi wyznawcami Qumranu są Gunnar i Ioannes. Dopóki ten ostatni znajduje się w grze, nikt nie może zaatakować Mesjasza. Ponadto każdy pionek namiętności, który przebywa w Al Quatil (siedzibie sekty) staje się automatycznie wyznawcą Qumranu. W INFERNO znajduje się kilka silnych kart, przydatnych dla wyznawców sekty wierzącej w powrót Demiurga. Są to między innymi: Adob, Ukrzyżowanie i Pokaz Dziwolągów.

NOWE WIELKIE ARKANA

Nie w każdym zestawie do INFERNO można natknąć się na któreś z Wielkich Arkan. W niektórych boosterkach znaleźć można tylko ozdobne karty o kwadratowych rogach. Na każdej z nich widnieje jedynie napis KULT i nie mogą brać one bezpośredniego udziału w grze. Tylko nieliczni będą mieli szansę trafić na Damona Blackravena lub Marcusa Abernathy'ego.

Damon Blackraven zwany jest Łowcą Czarownic lub Władcą Pionków. W jego Mistycznym Krzyżu nie może znaleźć się żaden Liktor, Razyda ani Stwór. Jeżeli któryś z nich się pojawi, należy go natychmiast odrzucić.



Blackraven posiada kontrolę nad Księżycem, Różą, Czaszką i Okiem. Wszystkie pionki w jego Mistycznym Krzyżu mogą być wykładane na dowolnych Stacjach i uważane są za magów. Ponadto WB tych pionków zwiększane jest o +2. Hierarchia Damona Blackravena wynosi 0. Oznacza to, że jest pierwszy wśród wszystkich Wielkich Arkan.

Marcus Abernathy jest Razydą, który pragnie zostać Aniołem Śmierci. Może on używać wszystkich kart, niezależnie od przynależności. Posiada kontrolę nad dwoma Czaszkami, Różą i Okiem. Jeżeli wykłada w swym Mistycznym Krzyżu *sługę*, to nie musi zwracać uwagi na wskaźniki Stacji. Jest 21 w hierarchii wszystkich Wielkich Arkan.

WYDANIE TOP TEN CZTERNASTE

Doom Trooper

1



Kardynał Dominik

Wreszcie pierwszy, ale i tak się nie uśmiecha.

2



Alakhai Przebiegły

Ciekawe ile zabawnych tekstów można napisać o tej karcie?

3



Kardynał Durand

O tej karcie nie da się już napisać nic zabawnego.

4



T-32 „Wilczy Pazur"

Do modelu wakacyjnego dołączana jest przyczepa campingowa.

5



Kritana

Kolejny raz zadowala się piątym miejscem i wcale nie jest zdenerwowana. Grzeczna dziewczynka.

Kult

1



Mocobójstwo

Na razie kasuje równo wszystkie Wielkie Arkana.

2



Chesed

Zastąpił Kethera w walce z Mocobójstwem.

3



Drżenie Astarotha

Chwilowo wstrząsnęło trzecim miejscem.

4



Kether

Wielka przepychanka wśród Wielkich Arkan.

5

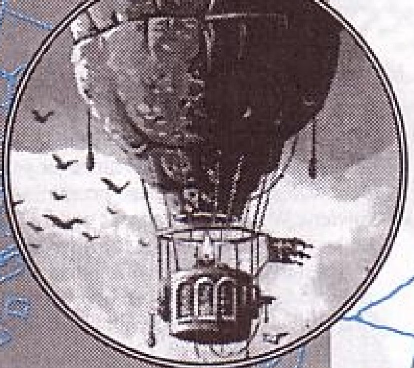


Gamichicoth

Obiecywałem, że nie spotkamy się już więcej na łamach MiM-a, ale, jak widać, stało się inaczej. Głównie dlatego, że oczekiwane przez wszystkich *INFERNO* ukaże się pod koniec września (lub w pierwszych dniach października). Dużą popularnością cieszył się konkurs na temat KULTU, ogłoszony w Świecie Gier Komputerowych. Część odpowiedzi, zamiast do redakcji bydgoskiego miesięcznika, przyszła do nas (około 50 kartek). Prawie wszystkie, ku naszemu najwyższemu zaskoczeniu były poprawne.

Specjalną nagrodę MiM-a za ten konkurs otrzyma Adam Wieczorek ze Świętochłowic. Inną specjalną nagrodę otrzyma Krzysztof Gwizdalski z Poznania. Dostanie ją za wytrwałe i systematyczne głosowanie na naszą listę (przysłał już do nas kilkadziesiąt kartek).

KŁOPOTY Z MROCZNYM RAJEM



Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania związane z grą DARK EDEN udziela Brian Winter

Każda gra ma swoje zasady. Każde zasady mogą być różnie interpretowane i zawierać pewne niejasności. Wszystko to jednak można sobie wyjaśnić przy pomocy prostej zabawy w pytania i odpowiedzi. Jeżeli więc będziecie mieli jakieś wątpliwości dotyczące zasad Doomtroopera, Kultu czy Mrocznego Raju, to po prostu piszcie do nas. Nasz specjalny sztab twardogłowych (to znaczy, chciałem powiedzieć, jajogłowych) ekspertów przygotuje wyjaśnienia, które zamieścimy na łamach *Magii i Miecza* lub *Inferna*. Poniżej przedstawiamy najczęściej zadawane pytania dotyczące gry „Dark Eden".

PYTANIA OGÓLNE

Czy planowane są jakieś dodatki do Mrocznego Raju?

Zdecydowanie tak! Pierwszy dodatek jest już prawie gotów. Nazywa się GENESIS i jest bardzo „mokrym" rozszerzeniem. Wśród znajdujących się w nim kart jest dużo morskich oddziałów, oraz wiele związanych z wodą Miejsc (zarówno nadmorskich, pływających, jak i podwodnych). W zestawie tym znajdą się karty wspomagające wszystkie ziemskie Plemiona i kilka atutów z nowymi Dowódcami. Ponadto pojawią się wreszcie megakorporacje i Bractwo, a wraz z nim kilka zaklęć Sztuki.

GENESIS zawierać będzie 121 kart (tylko powszechne i rzadkie – bez wyjątkowych). Pojawi się około dziesięciu kart informacyjnych; zawierają one nowe zasady i fragmenty historii zniszczonej ziemi. Dodatek sprzedawany będzie najprawdopodobniej w piętnastokartowych zestawach.

Po GENESIS kolejnym dodatkiem będzie EXODUS. Na razie jednak nie możemy zdradzić co w nim będzie.

Czy istnieje jakieś ograniczenie ilości Złota we wspólnej puli?

Nie. Nie ma żadnych ograniczeń wielkości wspólnej puli.

Czy karty leżą na stosie kart anihilowanych koszulką do góry, tak jak na stosie kart odrzuconych?

Tak. W dodatku żadnemu graczowi nie wolno przeglądać swojego stosu kart anihilowanych, ani stosu żadnego innego gracza.

Czy karty, na których napisane jest: „zagraj podczas swojej tury" można zagrywać w dowolnym momencie tej tury? Na przykład czy mogę zagrać Milicję po kroku Bilansowania i zdobyciu większej ilości złota?

Tak. Można, a nawet należy tak postępować.

PYTANIA DOTYCZĄCE WYKONYWANIA AKCJI

Czy podczas kroku Wykonywania Akcji Patriarcha może wykonać więcej niż jeden Rytuał? Czy Prorok może wygłosić więcej niż jedno Proroctwo w czasie danej tury?

Na oba pytania odpowiedź brzmi „tak".

Czy podczas kroku Wykonywania Akcji mogę sformować więcej niż jedną Grupę Ofensywną i Defensywną?

Tak. Każdą z akcji możesz wykonać dowolną ilość razy. Musisz jednak pamiętać, że w skład każdej Grupy musi wchodzić co najmniej dwóch wojowników, a żaden wojownik nie może być w danym momencie w więcej niż jednej Grupie.

PYTANIA DOTYCZĄCE BILANSOWANIA ZASOBÓW

Czy podczas kroku Bilansowania mogę zebrać nie wykorzystane Złoto i zapłacić nim za brakujące inne ikony zasobów?

Nie. Nie wykorzystane ikony zasobów zbiera się na końcu kroku Bilansowania, już po zbilansowaniu wszystkich kart. Dotyczy to zarówno nadwyżek Złota, które dodajesz do swoich Zapasów Złota, jak i nadwyżek innych zasobów, składowanych w Miejscach będących MAGAZYNAMI (CYSTERNA, SILOS i SPICHLERZ).

PYTANIA DOTYCZĄCE ATAKU I NAJAZDU

Czy Lotnicy mogą atakować Żołnierzy?

Nie. Wojownik (lub Grupa) może atakować tylko tych wojowników (lub te Grupy), którzy posługują się tą samą Taktyką Walki (np. PLAMISTY KRUK nie może zaatakować REKRUTA).

Czy Żołnierze zapobiegają najazdowi z powietrza?

Nie. Wojownicy znajdujący się na twoim Pograniczu zapobiegają najazdom wykonywanym przy użyciu tych Taktyk Walki, którymi sami dysponują. Na przykład, jeśli jedynymi wojownikami na twoim Pograniczu są REKRUCI, to Grupa PLAMISTYCH KRUKÓW może po prostu przelecieć nad nimi i najechać twoją Osadę. Podobnie jeżeli na pograniczu masz jedynie PLAMISTE KRUKI, to REKRUCI mogą najnormalniej w świecie „przemaszerować" pod nimi i wykonać Najazd.

Czy pojedynczy Wojownik może zaatakować Wojownika wchodzącego w skład Grupy Defensywnej lub Ofensywnej?

Zdecydowanie nie. Nie można oddzielnie traktować żadnego Wojownika, który wchodzi w skład jakiejś Grupy. Wszyscy członkowie Grupy zawsze działają wspólnie. Pojedynczy wojownik może jedynie zaatakować Grupę lub zostać przez nią zaatakowany. W zasadzie podczas wykonywania Ataku mamy następujące możliwości:

1. Pojedynczy Wojownik może zaatakować innego pojedynczego Wojownika.
2. Pojedynczy Wojownik może zaatakować jakąkolwiek Grupę.
3. Grupa może zaatakować inną Grupę.
4. Grupa może zaatakować pojedynczego Wojownika.

Co zrobić gdy nie można dokonać Najazdu na żadne Miejsce, które znajduje się w Osadzie przeciwnika? Na przykład, gdy wszystkie Miejsca w Osadzie są odwrócone koszulką do góry lub jedynym Miejscem jest Niezniszczalna Skała? Czy można wtedy najechać Dowódcę?

Tak, można to zrobić.

Co zrobić, gdy jedyne Miejsce posiadane przez przeciwnika nie może być najechane z powietrza, a my w swym Oddziale i na Pograniczu mamy jedynie Lotników? Czy możemy wykonać Najazd na Dowódcę?

Nie. Żeby to zrobić, trzeba najpierw zlikwidować to Miejsce. Najazdu na Dowódcę można dokonać tylko wtedy, gdy w jego Osadzie nie ma żadnego Miejsca, które da się w jakikolwiek sposób najechać.

PYTANIA DOTYCZĄCE ATAKU I NAJAZDU

Czy w momencie, gdy posiadam w swojej osadzie WPŁYW HARDINGA, a mój przeciwnik wprowadza do gry NADEJŚCIE VALPURGIUSA, będę musiał odrzucić posiadaną przez siebie kartę?

Tak, musisz natychmiast odrzucić WPŁYW HARDINGA.

Czy WOJNA BŁYSKAWICZNA kumuluje się ze specjalną zdolnością CAINA MOURNORA?

Tak, posiadani przez Ciebie Wojownicy mogą w ciągu jednej tury wykonywać cztery Najazdy.

Czy można mieć BARYKADĘ dołączoną do POLA MINOWEGO? Na BARYKADZIE napisane jest, że musisz najechać ją jako pierwszą w przypadku Najazdu lądem, natomiast na POLU MINOWYM, że trzeba je najechać, zanim będzie można najechać sąsiadujące z nim Miejsce.

W tym przypadku zasady widniejące na obydwu kartach są sobie równe. W związku z tym można wybrać, które z Miejsc stanie się celem Najazdu. Wyboru dokonuje atakujący.

Czy KOZACKI KOMMENDANT jest uważany za KOZAKA?

Nie. Gdyby tak było, byłoby to napisane na jego karcie, tak jak na przykład na KOZACKIM ZWIADOWCY.

ŻOŁNIERZ HORDY walczy z Grupą Ofensywną, składającą się z 3 Wojowników Piechoty. Czy każdy z tych Wojowników otrzymuje modyfikator -1 do swej WB, czy też tylko jeden z nich?

Modyfikowana jest WB każdego z nich. Na przykład, jeśli ŻOŁNIERZ HORDY walczy z Grupą Ofensywną, w której skład wchodzi 100000000 OŻYWIEŃCZYCH LEGIONISTÓW (bazowe WB tej karty wynosi 1), to po uwzględnieniu modyfikatora -1 dla każdego członka Grupy, jej całkowite WB wynosi zero. Niezbyt realistyczne, ale za to zabawne.

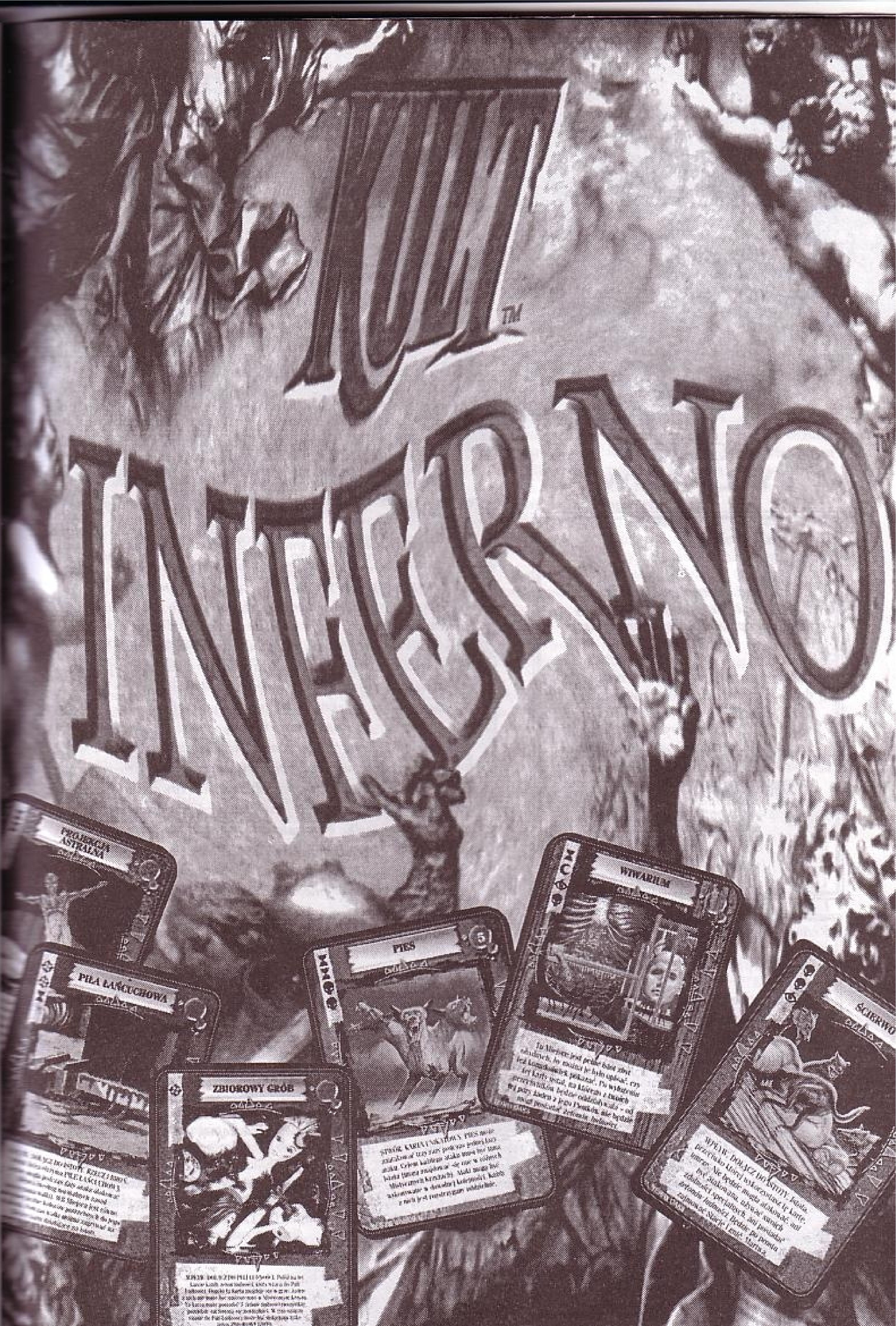
Czy jeżeli do mojego Dowódcy dołączona jest ZALICZKA, to koszt początkowy wszystkich wykładanych przeze mnie kart zwiększa się o +1? Czy dzieje się tak nawet wtedy, gdy jakaś karta w ogóle nie ma kosztu początkowego?

Tak. Każda wykładana karta otrzymuje modyfikator +1 do kosztu początkowego. Wszystkie karty, które normalnie nie mają kosztu początkowego, traktuje się tak, jakby ich koszt początkowy wynosił 1. Okrutne, nieprawdaż?

Czy przy pomocy karty INFILTRACJA można ominąć BARYKADĘ, SANKTUARIUM lub POLE MINOWE?

Tak, przy pomocy INFILTRACJI można najechać na dowolną kartę w Osadzie przeciwnika.




KULT™
INFERNO
PROJEKCJA ASTRALNA
PIŁA ŁAŃCUCHOWA
ZBIOROWY GRÓB
PIES
WIWARIUM
ŚCIERWO

NOWA KRAINA GOBLINÓW 17

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

DOWCIP RYSUNKOWY

(ponieważ żaden z grafików jeszcze nie wrócił z urlopu, przedstawiamy kolejną, opisową wersję humorystycznej ilustracji)

Umieszczone wśród skał wejście do dużej jaskini. Z głębi groty dobiega głos: *„Kochanie, co mamy dzisiaj na obiad?"*. Z jaskini wychyla się smok i patrzy w kierunku drogi, którą właśnie zbliża się zakuty w zbroję rycerz i dwa uzbrojone w topory krasnoludy. *„Konserwę i dwa pulpety"*, *odpowiada na zadane z głębi jaskini pytanie.*

Redaguje zespół: wszyscy, którzy to przedstawiają.
Stale współpracują: wszyscy, którzy tego nie przedstawiają.
Korekta: Yossa „Kłać sie dzifko" (dla odmiany).

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Nigdy nie lubiłem smoków. Zawsze uważałem je za wstrętne, skrzydlate gady, o nieświeżym oddechu i paskudnym zwyczaju wykłócania się godzinami o każdy szczegół. Wierzcie mi, naprawdę ich nie znoszę.

Jakieś parę miesięcy temu zjawiła się u mnie pewna nieznajoma. Przedstawiła się jako czarodziejka z południa i pragnęła przedyskutować ze mną pewne aspekty zaklęć przywołujących. Spodobały mi się jej długie, jasne włosy i smukłe ręce. Zaproponowałem, by zatrzymała się u mnie na kilka dni. Przez ponad tydzień przeżywaliśmy burzliwy romans, aż w końcu pewnego dnia znikła równie nagle, jak się pojawiła. W zeszłym tygodniu dostałem od niej przesyłkę. Napisała, że tak naprawdę nie jest kobietą, a smoczycą, która szukała wrażeń przybrawszy ludzką postać. Napisała też, że zaszła ze mną w ciążę i pragnie, żebym to ja wychował nasze potomstwo.

Od kilku godzin gapię się na stojące pośrodku mojej pracowni smocze jajo i zastanawiam się, czy nie mam przypadkiem ochoty na jajecznicę.

DOWCIP RYSUNKOWY

(ponieważ żaden z grafików jeszcze nie wrócił z urlopu przedstawiamy kolejną, opisową wersję humorystycznej ilustracji)

Wysoko nad ziemią leci sobie wielka, dostojna smoczyca. W przednich łapach trzyma duży, wiklinowy koszyk, wyściełany słomą. Koszyk jest lekko przekrzywiony na bok i widać, że właśnie przed chwilą wypadło z niego smocze jajo, które leci nieuchronnie w kierunku ziemi. Pod rysunkiem widnieje podpis: OSTATNI SMOK.

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK
PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Aaaa... – okrzyk, wydawany przez większość obijanych systematycznie humanoidów. Najczęściej występuje na terenach, na których przebywają duże ilości poszukiwaczy przygód.

Abdykacja – moment, w którym władca stwierdza, że już dostatecznie dorobił się na rządzeniu i od tej pory może spokojnie zająć się uczciwym wydawaniem zrabowanych pieniędzy.

Abrakadabra – słowo, wypowiadane przez czarodzieja, któremu skończyły się właśnie zaklęcia i usiłuje przekonać przeciwników, że jeszcze coś ma w zanadrzu (patrz: hokus-pokus).

Afera – nieprzyjemne i przykre w skutkach wydarzenie. Występuje, gdy grupa poszukiwaczy przygód po przejściu przez labirynt pułapek i pokonaniu setek potworów nie znajdzie na końcu żadnego skarbu.

Agresja – sposób na życie preferowany przez berserkerów i zagorzałych kibiców turniejów rycerskich.

Akolita – pośledni rodzaj kapłana. Można go spokojnie wyeliminować, nie narażając się na klątwę wyznawanego przezeń bóstwa.

Alarm – hałaśliwy raban wzniecany z byle powodu. Znamienne jest to, że poszukiwacze przygód zawsze mają do czynienia z fałszywym alarmem. Prawdziwe niebezpieczeństwo nadchodzi zawsze niezauważone.

Alchemik – osobnik spotykany w każdej większej osadzie, specjalizujący się w skupowaniu działających i sprzedawaniu niedziałających mikstur.

Alergia – pretekst, pod pozorem którego niektórzy rycerze wymigują się od walki ze smokiem.

Anakonda – zupełnie niegroźny wąż błotny, o którym szamani ze Świętego Lasu opowiadają niestworzone historie (patrz: Święty Las – HolyWood)

Anemik – poszukiwacz przygód, nie posiadający żadnego współczynnika na tyle dużego, by dawał jakieś konkretne bonusy.

Archipelag – grupka wysepek, pojawiająca się najczęściej na mapach, prowadzących do pirackich skarbów. Wszystkie wyspy archipelagu mają podobny kształt, by nie można się było od razu zorientować, na której ukryte jest złoto.

Architekt – wyjątkowo wredny osobnik, który zajmuje się projektowaniem budynków w taki sposób, żeby zmieściło się w nich jak najwięcej pułapek.

Arena – stanowisko pracy gladiatora, ewentualnie miejsce, na którym dokarmia się zwierzęta.

Armata – ulepszona wersja kuszy dalekiego zasięgu.

Artysta – wiemy, że ktoś taki czasami występuje w grach, jednak najczęściej spotykamy się z przejawami jego działalności – patrz Rabunki.

Arystokrata – osobnik, który ma zazwyczaj wyższą pozycję społeczną od łowców przygód. Patrz – pracodawca.

Asceta – pustelnik, pogrążony w chwilowej depresji.

Atak – wykonywane przez poszukiwaczy przygód niezbyt skoordynowane działania, nie będące paniczną ucieczką.

Audiencja – najlepsza okazja na wyeliminowanie osobnika, sprawującego aktualnie władzę.

Awantura – specyficzny rodzaj wymiany poglądów, towarzyszący zwykle podziałowi skarbów.

„A gówno ci do tego" – standardowa odpowiedź rycerza na pytanie czy potrafi załatwiać potrzeby fizjologiczne nie zdejmując zbroi.

Babsko – patrz: babsztyl

Babsztyl – pieszczotliwe określenie, jakim krasnoludy obdarzają swe ukochane.

Bagno – miejsce, na którym rozbija się najczęściej obozowisko. Poszukiwacze przygód po całodziennym marszu docierają zawsze do jakiegoś bagna i muszą na nim przenocować.

Bekanie – przykra przypadłość, na którą narażają się poszukiwacze przygód, zadzierając z wpływowymi osobistościami. Osobistość taka rzuca zwykle na pożegnanie w kierunku poszukiwaczy: *„Jeszcze za to bekniecie!"*. Groźby te przeważnie nie są gołosłowne.

Bełt – rodzaj pośledniej klasy napoju alkoholowego, przez niektórych pomyłkowo stosowany jako nabój do kuszy.

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Kilka lat temu, wraz z moim przyjacielem, czarodziejem Feliksem, poszukiwałem Pereł Szczęścia. Po wielu trudach udało nam się wpaść na właściwy trop. Odnaleźliśmy dwa z tych legendarnych klejnotów. Według posiadanych przez Feliksa starożytnych zapisków, perły tylko wtedy dadzą posiadaczowi szczęście, gdy będzie się je nosić jak najbliżej ciała. Parę dni temu otrzymałem od mego przyjaciela list. Pisze w nim, że jego informacje na temat Pereł Szczęścia były błędne. Te magiczne klejnoty po okresie długotrwałego kontaktu z ludzkim ciałem stają się niebezpieczne, a dokładniej po prostu eksplodują. Feliks przekonał się o tym na własnej skórze. Nosił swoją perłę w bucie. Wybuch urwał mu nogę.

Muszę się pospieszyć. Każda kolejna minuta może okazać się tragiczna w skutkach. Skończyłem już czyścić mój ulubiony skalpel. Pora zabierać się do pracy. Ciągle nie mogę tylko pojąć, co mnie podkusiło, żeby wepchnąć sobie perłę głęboko do ucha.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Wszystkie ceny aktualne do 15.10.1997

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

> **UWAGA:** Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24
MIM7 – MIM24 — 3.50 zł
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-44
MIM25 – MIM40 — 4.90 zł
Uwaga: Numery: 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 46 do numeru 51
PP46 — 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 46 do numeru 48
PK46 — 13 zł
Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 — 3.90 zł
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształy Czasu, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 — 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształy Czasu, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 — 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
WHRPG — 65 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów
WHBOH — 20 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Liczmistrz
WHLCZ — 19.50 zł
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu liczowi – władcy ożywieńców, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

Wewnętrzny wróg
WHWEW — 19.50 zł
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Zamek Drachenfels
WHZAD — 22 zł
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO — 16.50 zł
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg", w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer". Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR — 24 zł
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg". Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek). 128 stron.

Mroczny cień śmierci
WHMRC — 24 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreutzhofen. 128 stron.

Szara eminencja
WHSZE — 28 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Bohaterowie znajdują się w Middenheim, w trakcie karnawału... 128 stron.

Czerwone pragnienie
BEPRK — 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA — 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

Wieczna Genevieve
BEGEN — 14.50 zł
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG — 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonałe wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Stwory Śródziemia
STŚRD — 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

W poszukiwaniu palantira
STWPP — 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

ZEW CTHULHU

Przerażające podróże
ZCPOP — 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadają głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Serce grozy
ZCSEG — 27 zł
Przerażająca kampania, której akcja rozgrywa się w Montrealu. 80 stron.

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł
Zakazane księgi, sekretne kulty, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracze nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najróżniejszych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zaczerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

Księga Ioda
ZCKSI 12 zł
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

KRYSZTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna ❖
KCRPG 50 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu". Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)
DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szablą.

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna ❖
BTMEW 50 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się kiedyś kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1 ❖
BTLS1 13.50 zł
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonałe wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 6.50 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

DoomTrooper – talia podstawowa
DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w nie kończącej się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

Inquisition
DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone
DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse
DTAPO 9.50 zł
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

Paradise Lost
DTPAL 11 zł
Piąty dodatek do gry Żołnierz Zagłady, zawierający karty ze świata Mrocznego Raju (Ziemi). Nowe przynależności! Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 29 zł
Pierwsza gra kościana dla kolekcjonerów w Polsce! Zestaw podstawowy zawiera zasady i 13 kolorowych, losowo dobranych kości, przedstawiających potwora, którym walczysz.

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
CHDOD 21 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 8 kolorowych, losowo dobranych kości.

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękka oprawa) 59 zł
Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w RPG – system narracyjny. Opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

Ekran narratora
WAEKR 15 zł
Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz trzy mapy.

Rytuał Przejścia
WARPR 27 zł
Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia, w czasie którego zostają przyjęci do społeczeństwa wilkołaków. 72 strony.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla poczty
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla banku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

15.10.97

Lp. Kod Nazwa Ilość (sztuk) Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty
15.10.97

Lp. Kod Nazwa Ilość (sztuk) Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty
15.10.97

Lp. Kod Nazwa Ilość (sztuk) Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)
Koszty wysyłki 5,00 zł
Całkowita suma wpłaty
15.10.97

Podręcznik gracza ❖
WAPGR 50 zł
Suplement zawierający wszystkie niezbędne informacje dla graczy: nowe zasady walki i Szału, nowe dary, rozszerzone informacje o świecie. 232 strony.

Kiedy ogarnie cię szał?
WAKOS 16 zł 90 gr
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

Dark Eden: Mroczny raj

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł
Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Dopracowane, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują 303 wzory kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występują 303 wzory kart.

WarZone – gra bitewna

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 zł
Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspaniale ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.

Kompendium, tom 1: Świt wojny ❖
WZSWW 50 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Charakterystyki i zasady dotyczące pojazdów. Nowe reguły i nowe jednostki. 64 kolorowe strony.

Kult – gra karciana

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD 10 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Kult – talia podstawowa
KTSTA 32 zł
Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwe atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 260 wzorów kart.

Inferno
KTINF 11 zł
Pierwszy dodatek do gry Kult, zawiera wszystko, co jest związane z Infernem. Dwa nowe Wielkie Arkana. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

Beletrystyka

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
SMGW1 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
SMPF1 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa
SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrzesiciel
SMSS1 13.90 zł

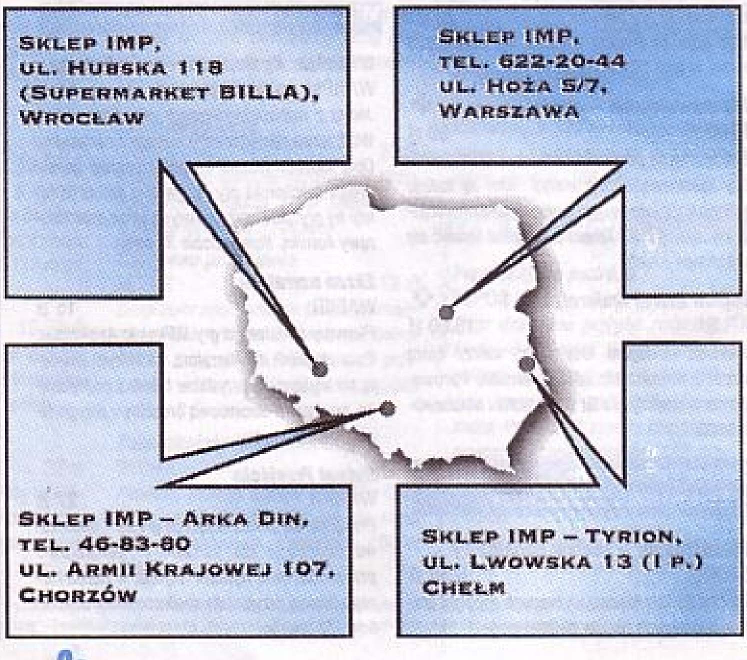
Walter Jon Williams – Aristoi ❖
SMWW1 18.00 zł

Bruce Sterling – Święty płomień ❖
SMBS2 18.00 zł

Inferno – magazyn gier karcianych

Inferno nr 1 ❖
INF01 2.50 zł
Nowe, kolorowe pismo poświęcone wyłącznie grom karcianym! Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Illuminati, Ani-Mayhem, Last Crusade, Star Wars, Magic: The Gathering, Rage, Netrunner, Wizards i wiele, wiele innych. Recenzje najświeższych nowości, listy kart, cenniki, opisy talii i wszystko, o czym tylko marzą miłośnicy kart.

Największy w Polsce wybór gier karcianych, figurkowych i fabularnych!!!



Nareszcie masz możliwość sprawdzenia na własnej skórze, co czuje człowiek idący do walki w potężnej, bojowej maszynie. Nareszcie dowiesz się, jakie niebezpieczeństwa czyhają na niego po bitwie, kiedy musi wyjść ze swej zbroi. Nareszcie zrozumiesz, co to znaczy być wojownikiem...



Mechawojownik to gra fabularna, osadzona w świecie *BATTLETECHA*. Zawiera wszystkie reguły niezbędne do odgrywania roli Wojowników, zarówno tych, pochodzących ze Sfery Wewnętrznej, jak i tych z Klanów; zawiera też zasady tworzenia bohatera, zasady walki, listy ekwipunku i szczegółową historię świata. Dodatkowo znajdziesz tutaj kolorowe ilustracje, przedstawiające umundurowanie i wyposażenie.